GUÍA COMPLETA CON TODAS LAS CLAVES



¡DESCUBRE CÓMO LLEGAR HASTA EL FINAL!



SUMARIO



Héroes de la Tierra Media

Fueron muchas las leyendas de la Tercera Edad. Historias de pesares y alegrías, de derrotas y triunfos. Aquí tenéis a los héroes de esta aventura.

BERETHOR

GUERRERO DE GONDOR

QUIÉN ES: Su fachada de héroe clásico esconde un terrible secreto: el dolor de la cobardía que le persigue desde la batalla de Osgiliath, donde luchó junto al finado Boromir. Algo terrible le sucedió entonces...

DESTINO: Denethor, senescal de Gondor, le envía en busca de su hijo Boromir. En su camino se cruzará con una serie de guerreros que le ayudarán no sólo a derrotar sus demonios internos, sino a descubrir su papel en la batalla por Moria.

EN COMBATE: Como líder nato, sus técnicas Dotes de Liderazgo sirven de gran apoyo al resto del grupo. Pese a no dominar la magia su acero, puede ser brutal a medida que aumente su experiencia.



ELEGOST

MONTARAZ DE DUNEDAIN

QUIÉN ES: Al igual que Aragorn, Elegost es un montaraz que defiende las tierras al este de La Comarca de cualquier ataque enemigo.

DESTINO: Su encuentro con Berethor viene propiciado por la búsqueda de su amigo Hadhod. Al unirse al grupo, Elegost sabrá de la gran batalla que se avecina en Pelennor.

EN COMBATE: Elegost aprende rápido, con lo que sus técnicas como arquero mejoran con gran rapidez. Su destreza es única.



IDRIAL

ELFA DE LOTHLORIEN

QUIÉN ES: Sirve a la Dama Galadriel en momentos de gran necesidad. Cuando se reúne con Berethor trata de advertir a sus hermanos elfos en Lothlorien.

DESTINO: Su encuentro con Berethor no es casual, ya que ha sido enviada por Gandalf y la propia Galadriel para revelarle su verdadero destino.

EN COMBATE: Idrial es una hábil espadachín pero su magia purificadora es única para curar o atacar con hechizos de agua y luz.



AMIGOS Y ALIADOS: OTROS PERSONAJES DE LA AVENTURA

Son muchos los héroes que aportaron su valor a la caída de Sauron. Algunos de ellos os brindarán su maestría en combate en varias ocasiones:

GANDALF: Será vuestro guía y consejero durante toda la aventura. Su poder será indispensable en Moria y Minas Tirith.



ARAGORN: Antes de aceptar su papel como rey, este montaraz pondrá su acero a vuestra disposición en el Abismo de Helm y los Campos de Pelennor.



FARAMIR: El hermano del finado Boromir defenderá Osgiliath hasta el último aliento. Os ofrece la ayuda de sus guerreros arqueros.





HADHOD

ENANO DEL CLAN FUNDIN

QUIÉN ES: Amigo y compañero de viajes de Elegost, Hadhod es un guerrero jovial que vive sin grandes pesares, pero que está llamado a conocer la tragedia de su pueblo en las minas de Moria.

DESTINO: Con el grupo de Berethor, Hadhod regresa a su tierra natal, Moria. La masacre de su gente despierta en él tal ansia guerrera, que sólo la caída definitiva del Lord Oscuro podrá apaciguarle.

EN COMBATE: Lento pero seguro, Hadhod puede causar gran daño con su hacha a medida que gane poder. Sus ataques espirituales son una gran opción contra enemigos alejados, al igual que sus técnicas defensivas.



MORWEN

GUERRERA ROHIRRIM DE ROHAN

QUIÉN ES: En su camino hacia Helm,las hordas de orcos del mago Saruman destruyen el hogar de Morwen en las llanuras de Rohan. La sed de venganza empuja a esta guerrera a unirse al grupo.

DESTINO: Junto a a la venganza, son muchas las razones que llevan a Morwen a Minas Tirith, su tierra natal: tratar de hallar a los supervivientes de su familia, descubrir los secretos de su pasado y, quizás, crear un vínculo especial con Berethor.

EN COMBATE: Su manejo de las hachas la convierte en una rival temible. Pero además cuenta con Técnicas de Ladrona, que pillarán desprevenido al enemigo más feroz robándole energía y técnicas.





EAODEN

JINETE ROHIRRIM DE LA MARCA

QUIÉN ES: Es el último de los guerreros que se une al grupo de Berethor. Este noble guerrero ha participado en innumerables batallas, y es reconocido desde Gondor hasta Helm.

DESTINO: Este miembro de la Guardia Real de Rohan luchó en Osigiliath, donde conoció al traidor que se ha infiltrado en las filas de Berethor. ¿Revelará su identidad?

EN COMBATE: Eaoden es excepcional en el manejo de la lanza, pero también domina técnicas espirituales que le permiten absorber energía de los enemigos y ofrecérsela a aliados heridos. Un apoyo indispensable.



EOWYN: La hija de Eomer es mucho más de lo que parece. Será un apoyo vital a la hora de derrotar al Rey Brujo.



GIMLI: El sabio consejo del maestro enano os vendrá muy bien antes de la batalla en Helm, pero no menos que su fiereza en el manejo del hacha.



LEGOLAS: Este elfo es uno de los mejores amigos y aliados de Aragorn. Os prestará su apoyo para detener a las hordas de orcos que asaltan Helm.

Cómo librar la batalla

No va a ser fácil sobrevivir a las huestes de Sauron. Aquí os damos las claves para combatir, mejorar y llegar a ser los héroes definitivos que derroten al Lord Oscuro.

EXPLORACIÓN Y MISIONES



EL DESARROLLO BÁSICO de la aventura transcurre en las regiones de la Tierra Media. Desde Eregion hasta Pelennor, debéis explorar cada escenario para llegar a los destinos marcados en el mapa. Al mismo tiempo disfrutaréis de los lugares más reconocibles de esta saga.

CADA REGIÓN corresponde a un capítulo. Son nueve, y están compuestos por varias misiones a cumplir: ayudar a un ejército de Gondor, encontrar un arma legendaria, abrir las puertas a Rohan... Básicamente, los objetivos siempre se dividen en batallas y búsquedas de objetos. Completarlas al cien por cien requiere que exploréis hasta el último rincón de cada escenario. ¡Venga, a investigar se ha dicho!

LAS OPCIONES DE COMBATE

CUANDO OS ATAQUE UN ENEMIGO, la pantalla muestra una serie de opciones, algunas exclusivas para un personaje:

- **ATAQUE:** Ataque sencillo sin gasto de PA.
- **FRENESÍ** (o Ataque Doble): Permite realizar dos acciones adicionales.
- **PROVOCAR ENEMIGO:** El enemigo seleccionado sólo ataca a ese personaje.
- **TÉCNICA DE ESPADA** (Berethor, Idrial): Usa una técnica de esgrima.
- **LIDERAZGO** (Berethor): Técnica de mando para ayudar al grupo.
- **ELEMENTO:** Uso de objetos para atacar o ayudar.
- **MODO PERFECTO:** Habilidades de ataques ancestrales.
- **CAMBIAR ARMA:** Cambiar de arma principal.
- **PASAR:** Saltar el turno de batalla.
- **FORJA DOBLE HACHA** (Morwen): Usar dos armas de melé para atacar.
- **TÉCNICA LADRÓN** (Morwen): Técnicas de robo para ayudar o debilitar.
- **FORJA DE HACHAS** (Hadhod): Uso de arma de Enanos.
- **EXAMINAR** (Elegost): Averigua datos del enemigo.
- **TÉCNICA DE ARCOS** (Elegost): Usa arco para atacar.
- **PODER ESPIRITUAL** (Elegost, Hadhod, Eaoden, Idrial): Usa técnicas espirituales para atacar o ayudar.
- **TÉCNICA DE LANZA** (Eaoden): Usa lanza para atacar.
- **HECHIZO SOMBRA** (con Piedra de Sombra Maligna): Hechizos de apoyo y ataque, basados en el Poder de la Sombra.
- **CREAR OBJETO** (con Piedra de Agilidad): Permite crear elementos.
- **HECHIZO DE LUZ** (con Piedra de Luz Pura): Hechizos de apoyo y ataque.

ATRIBUTOS Y ESTADÍSTICAS

CADA PERSONAJE cuenta con una serie de parámetros. Son estos:

- **PS (Puntos de Salud):** La salud del personaje. Consumidos en la batalla.
- **PA (Puntos de Acción):** Puntos para gastar en cualquier de las técnicas especiales. Se consumen en combate.
- **ARMADURA:** Resistencia ante ataques.
- **FUERZA:** Daño base con armas.
- **ESPÍRITU:** Daño con ataques espirituales y capacidad de PA.
- **CONSTITUCIÓN:** Defensa y capacidad de PS.
- **VELOCIDAD:** Iniciativa y tiempo que tarda en atacar.
- **DESTREZA:** Posibilidades de acertar en el ataque.

TESOROS Y PREMIOS



REPARTIDOS POR TODOS LOS RINCONES de cada región hay infinidad de cofres, a veces vigilados por enemigos. Su contenido va desde sencillos objetos curativos, como las Lembas, hasta las mejores armas de Gondor. Buscad cualquier recoveco en el mapa.

APRENDIENDO A LUCHAR



UNA VEZ EN EL CAMPO DE BATALLA, el proceso es el siguiente: aparecen tres personajes de vuestro grupo para luchar. La acción se turna entre cada personaje o enemigo, en función de su rapidez. Los turnos de ataque vienen señalados en la parte superior derecha de la pantalla.

CUANDO LLEGUE VUESTRO TURNO debéis escoger el enemigo (o al aliado al que vais a ayudar) y realizar la acción pertinente. Aquí importa la estrategia, ya que se debe elegir entre un ataque, una acción defensiva, el apoyo a un compañero o... el reemplazo. Si vuestro personaje no es el más adecuado para un enemigo, podéis pulsar **R1 en PS2**, o **L en Xbox y GC**, y podréis seleccionar a uno de los aliados que no esté presente. Es útil, por ejemplo, si el personaje tiene poca salud, para sustituirlo por otro en plenas condiciones.

FORTALEZA Y DEBILIDADES



CON CADA NUEVO NIVEL vuestro héroe mejorará en su capacidad de ataque con su arma (Corte, Perforación, Golpe). A la vez cambia en cómo son afectados por Espíritus de **Aire, Agua, Tierra, Luz** o **Sombra**, o ante estados alterados (Lento, Aturdidor). Cuidado, pues en esos estados también influye su equipamiento.

ARMAS Y EQUIPAMIENTO



TANTO EN COFRES COMO TRAS CADA VICTORIA seréis recompensados con nuevas armas, armaduras o accesorios. Estos objetos pueden ser equipados en la pantalla de Equipo, seleccionando Equipo Nuevo y escogiendo el nuevo accesorio de entre la lista.



CADA OBJETO VIENE ORDENADO según sean armas, accesorios o piezas de armadura. Mejoran el poder de Ataque (Daño), la Defensa (Armadura) y el resto de atributos, pero también influyen en sus debilidades frente distintos ataques. Así pues, aparte de para dar un aspecto imponente al personaje, tenéis que elegir sabiamente cada accesorio.



NIVEL Y EXPERIENCIA



POR CADA VICTORIA vuestro personaje ganará Puntos de Nivel. Una vez acumule cierta cantidad de puntos el guerrero subirá de nivel, y con ello obtendréis unos Puntos de Experiencia (P.Exp.), que podéis asignar en "Estadísticas".

DEBÉIS REPARTIR ESTOS PUNTOS en aquellos aspectos que queráis mejorar del personaje. Os aconsejamos que lo hagáis según la especialidad. Por ejemplo, es mejor que Berethor tenga gran Fuerza, o que el Espíritu de Galadriel lleve mayor número de puntos.

PIEDRAS ÉLFICAS



LAS PIEDRAS ÉLFICAS SON ACCESORIOS que resguardan de efectos dañinos o mejoran atributos. Pero existen Piedras que enseñan nuevas técnicas:

SON LAS PIEDRAS DE LUZ, SOMBRA Y AGILIDAD. Enseñan a crear objetos, magia curativa o ataques maléficos. Son habilidades que se aprenden igual que el resto de las técnicas, pero válidas para cualquier personaje, incluso aquellos que no dominen la magia.

CÓMO APRENDER TÉCNICAS Y HABILIDADES

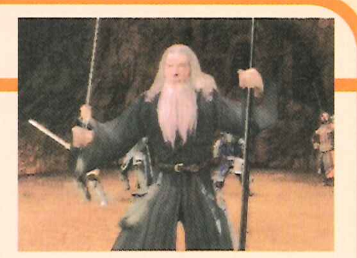
CADA PERSONAJE TIENE UNA SERIE DE TÉCNICAS A APRENDER, gracias a los Puntos de Experiencia acumulados con la experiencia del combate. Cada vez que utilicéis una técnica de un grupo concreto (por ejemplo, cada vez que golpeéis con una Técnica de Espada), obtendréis un Punto de Experiencia.

ENTRAD EN EL MENÚ DE "TÉCNICAS" para ver los grupos de habilidades. En cada uno aparecen las técnicas aprendidas, la habilidad que está aprendiendo en ese momento (y que podéis elegir), los puntos que le faltan y, más abajo, aquellas técnicas que serán aprendidas al dominar las habilidades previas.





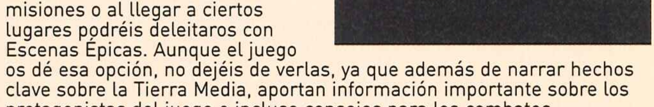
ALIADOS EN LA CAUSA



CUANDO SE TRATA DE DERROTAR a seres como el Balrog o el Rey Brujo, está claro que no basta con el poder de seis guerreros. En esos momentos se unirán a vosotros guerreros como Légolas, Gandalf, Faramir o Aragorn.

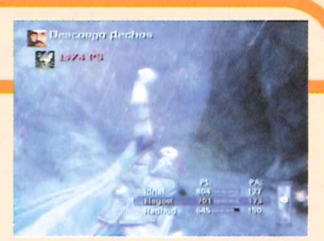
CUENTAN CON ATAQUES EXCLUSIVOS, de tal poder que en muchos casos resolverán los combates. Su Salud es también muy elevada, así que no es de extrañar que estén presentes en las batallas más decisivas, como contra el Rey Brujo en el Abismo de Helm.

ESCENAS ÉPICAS



ESTA AVENTURA ESTÁ NARRADA POR SECUENCIAS para los momentos importantes en la historia de Berethor, Idrial o Morwen. Pero tras resolver misiones o al llegar a ciertos lugares podréis deleitaros con Escenas Épicas. Aunque el juego os dé esa opción, no dejéis de verlas, ya que además de narrar hechos clave sobre la Tierra Media, aportan información importante sobre los protagonistas del juego e incluso consejos para los combates.

MODO PERFECTO





ESTÁS TÉCNICAS SON TAMBIÉN APRENDIDAS A MEDIDA QUE LUCHÁIS. Se trata de ataques especiales que recurren a un poder ancestral. Para usarlas se ha de tener completa la barra vertical de Modo Perfecto (en la parte inferior derecha de la pantalla), que se rellena a medida que enlazáis acciones en combate.

SU PODER ES MUY ELEVADO, capaz incluso de dañar a todos los enemigos e incluso causar estados alterados, pero rellenar esta barra requiere muchos ataques. Esta es la lista, con su descripción y el total de PA que requieren para funcionar:

PODER ESPIRITUAL

NOMBRE	EFECTO	PA
DESCARGA DE FLECHAS	LLUVIA DE FLECHAS DEVASTADORA	-
ZARPAZO LETAL	GARRAS QUE ABREN GRANDES HERIDAS	15
MORDISCO TERRIBLE	MANDÍBULAS DE HUARGO BUSCAN LA YUGULAR	18
ZARPAZO CRUEL	GARRAS QUE CORTAN CON EFECTOS LETALES	26
ATAQUE DE TIERRA	LOS ENTS ATACAN CON ROCAS	45
GOLPE DE FANGORN	EL ENT GOLPEA CON SU RAMA	52
RAÍCES DE IRA	ESPÍRITUS DE TIERRA ATACAN CON RAÍCES	56
ESPÍRITU DE GWAIHIR	ATAQUE DE ESPÍRITU DE AIRE	67
ESTANDARTE ELENDIL	ANTIGUOS PODERES QUE AZOTAN Y CIEGAN	75

UNA SERIE DE CONSEJOS PARA FORJAR HÉROES

- **Cada vez que encontréis nuevas armas u objetos**, equipad con ellos a cada personaje de manera inmediata. Pueden ser indispensables para los combates que se avecinen a continuación.
- **La magia curativa** es vital contra Jefes Finales. Idrial debe estar casi siempre presente, ya que es la única capaz de resucitar a los caídos.
- **Conviene equipar con Piedras Élficas** de enseñanza a personajes que no cuenten con ciertas técnicas. Por ejemplo, es mejor equipar con la Piedra de Luz a Berethor, que no domina ningún tipo de magia.
- **No descompenséis los atributos:** si se tiene mucha Fuerza pero no mejoráis la Constitución, la Salud no aumentará como corresponde.
- **Los poderes de los aliados especiales** son muy útiles. Pero si dejáis que carguen con todo el peso de la batalla, la cantidad de Puntos de Experiencia para vuestros personajes puede ser bastante menor.
- **Reservad en la medida de lo posible los objetos más poderosos,** como las Setas, que duplican los PA, o la Medicina Valinor para revivir a todo el grupo. Lo agradeceréis al enfrentaros a los jefes más duros.
- **Si abusáis de un tipo de técnicas** no aprenderéis todas las habilidades. Procurad usar distintas habilidades en cada combate, para así acumular Puntos de Experiencia en todas las técnicas.
- **No huyáis de los combates.** Al hacerlo no sólo aumenta el número de encuentros aleatorios, sino que perderéis oportunidades para acumular muchos más Puntos de Experiencia.

El mejor equipamiento

Muchos guerreros dejan tras de sí tesoros en forma de armas y equipo. Son para vosotros, pero tened en cuenta que cada uno sólo sirve para un personaje concreto. Los hay también que mejoran varios de los atributos del guerrero al que pertenecen. Aquí tenéis una lista completa con los más útiles. ¡Haced buen uso de ellos!

BERETHOR

EL PODER DEL ACERO

EL GUERRERO DE GONDOR sobresale como soldado experimentado, por lo que su equipamiento se centra en los objetos más útiles en ese campo: espadas, petos, yelmos, faldones...

Accesorios Especiales: Anillos. Estos objetos, exclusivos de Berethor, le ayudarán a mejorar aquellos atributos menos destacados.

ESCUDO	ARMADURA	ESPECIAL
EXPLORADOR DE GONDOR	5	-
SEÑORES ENANOS	11	+ 1 CONST.
BATALLA DE MORIA	14	+ 1 CONST.
GOBLIN DE MORIA	13	+ 1 FZA.
ORCO DE MORDOR	19	+ 1 FZA.
GUARDIA REAL ROHIRRIM	23	+ 1 DEST. + 1 VEL.
CORTE REAL ROHIRRIM	29	+ 1 FZA. +1 VEL.
URUK-HAI DE ISENGARD	27	+ 1 FZA. +1 CONST.
BATALLA DEL ESTE	33	+ 1 DEST. + 2 CONST.
ESCUDO DE REYES ROHIRRIM	31	+ 1 DEST. + 2 VEL.
GONDOR 3ª EDAD	35	+ 2 FZA. + 2 DEST. + 1 CONST.
GONDOR 2 ª EDAD	38	+ 1 FZA. + 2 DEST. + 2 CONST.
MITHRIL DE EARENDIL	41	+ 1 FZA. + 1 DEST. + 2 VEL. + 3 ESP.
ORO ÉLFICO	39	+ 2 DEST. + 1 VEL. + 2 ESP.

GREBAS	ARMADURA	ESPECIAL
GONDOR	2	- 1 VEL.
GUARDIA DE LA CIUDADELA	6	-
CAPITÁN DE LA GUARDIA	8	+ 1 VEL.
GUARDIA DE LA FUENTE	12	+ 1 VEL.
GUERRERO DE GONDOR	14	+ 2 VEL.

ESPADA	DAÑO	ESPECIAL
ACERO DE GONDOR	6	-
ACERO DE ITHILIEN	10	-
HIERRO DE ISENGARD	12	-
ACERO ARNOR	22	+ 1 DEST.
ACERO DE GONDOR	28	+ 1 FZA.
ORO DE ITHILIEN	36	+ 1 ESP.
GUARDIA DE LA FUENTE	33	+ 1 CONST.
ACERO DE ROHAN	40	+ 1 FZA.
HOJA DE MORGUL	41	- 1 FZA.
CIMITARRA ASERRADA	49	+ 1 FZA.
CORTE ROHAN	58	+ 1 FZA.
HOJA DE HORROR	55	+ 1 FZA.
ACERO DEL ESTE	66	+ 1 FZA. + 1 DEST.
ACERO NÚMENOR	71	+ 1 FZA. + 1 DEST.
MINAS TIRITH	94	+ 1 FZA. + 1 DEST.
MITHRIL DE TIRITH	122	+ 1 FZA. + 1 DEST. + 2 ESP.
SENESCALES DE TIRITH	175	+ 2 FZA. - 1 DEST. - 1 VEL. + 2 ESP.
ACERO DE ERIADOR	220	+ 1 FZA. + 1 DEST. + 1 VEL. + 3 ESP.
MITHRIL DE VALAR	250	+ 4 DEST. + 4 ESP.

FALDÓN	ARMADURA	ESPECIAL
PLACAS ABOLLADAS	9	-
GUARDIA DE LA CIUDADELA	27	+ 1 DEST.
GUARDIA DE LA FUENTE	49	+ 2 DEST.
GUERRERO DE GONDOR	57	+ 2 DEST.

GUARDABRAZOS	ARMADURA	ESPECIAL
ABOLLADOS	3	-
GUARDIA DE LA CIUDADELA	8	-
CAPITÁN DE LA GUARDIA	19	+ 1 FZA.
GUARDIA DE LA FUENTE	27	+ 1 FZA.
NÚMENOR	41	+ 3 FZA.



LEYENDA:

- **DAÑO:** PODER DE ATAQUE DEL ARMA
- **ARMADURA:** NIVEL DE PROTECCIÓN DEL ACCESORIO
- **ESP.:** PUNTOS DE MEJORAS QUE APORTA EL OBJETO
- **DEST.:** DESTREZA QUE APORTA EL OBJETO
- **FZA.:** FUERZA OTORGADA
- **SP.:** NIVEL DE ESPÍRITU
- **CONST.:** CONSTITUCIÓN
- **VEL.:** INCREMENTO DE VELOCIDAD



YELMO	ARMADURA	ESPECIAL
ABOLLADO	11	-
GUARDIA DE LA CIUDADELA	24	+ 1 FZA.
CAPITÁN DE LA GUARDIA	29	+ 1 DEST. + 1 VEL.
GUERRERO DE GONDOR	37	+ 1 FZA. + 1 CONST.
YELMO NUMENOREANO	51	+ 1 FZA. + 1 DEST. + 1 VEL.
BATALLA DE NÚMENOR	59	+ 1 FZA. + 2 VEL. + 1 CONST. + 2 ESP.

CAPA	ARMADURA	ESPECIAL
JIRONES	1	-
GUARDIA DE LA FUENTE	6	+ 2 CONST.
GUERRERO DE GONDOR	10	+ 1 DEST. + 2 VEL. + 1 CONST.
CAPITÁN DE LA GUARDIA	13	+ 1 DEST. + 3 VEL. + 4 CONST.

PETO	ARMADURA	ESPECIAL
ABOLLADO	18	-
GUARDIA DE LA CIUDADELA	40	-
CAPITÁN DE LA GUARDIA	70	+ 1 FZA.
GUARDIA DE LA FUENTE	90	+ 2 FZA.
GUERRERO DE GONDOR	105	+ 3 FZA. + 1 VEL.

BRAZALES	ARMADURA	ESPECIAL
ABOLLADOS	4	-
GUARDIA DE LA CIUDADELA	10	+ 1 FZA.
CAPITÁN DE LA GUARDIA	12	+ 1 FZA. + 1 DEST.
GUARDIA DE LA FUENTE	14	+ 1 FZA. + 1 DEST.
GUERRERO DE GONDOR	17	+ 2 FZA. + 1 DEST. + 1 VEL.

ANILLO	ARMADURA	ESPECIAL
LOTHLORIEN ANTI ESP.S	1	+ 1 DEST. + 3 ESP.
ÉLFICO DE IRA	3	+ 2 FZA. + 3 DEST. + 5 CONST.
FORTIFICACIÓN DE ITHILIEN	2	+ 2 FZA. + 4 DEST. + 6 VEL. + 1 CONST. + 1 ESP.
PODER DE LOS ENANOS	9	+ 15 FZA. + 3 DEST. - 2 VEL. + 3 CONST.
CIUDADELA DE GONDOR	8	+ 4 FZA. + 8 DEST. + 2 CONST. + 1 ESP.
SANTUARIO DE IMLADRIS	2	+ 3 FZA. + 7 DEST. + 23 VEL. + 3 CONST. + 3 ESP.
REFUGIO DE FONTEGRÍS	5	+ 9 VEL. + 11 ESP.
MANDO NUMENOREANO	3	+ 8 FZA. + 13 DEST. + 11 VEL. + 4 CONST.
PROTECCIÓN DE EREGION	8	+ 22 VEL. + 19 ESP.



ARMAS Y OBJETOS



GUERRERA ELFA DE LOTHLORIEN

ESTA HÁBIL ESPADACHÍN se defiende muy bien en combate, pero es mejor buscar equipo que incremente su Velocidad, Destreza y en especial su nivel de Espíritu para sus ataques mágicos.

Accesorios Especiales: Colgantes. Destinados sobre todo a protegerla de estados alterados y aumentar sus Puntos de Espíritu.

ESPADA	DAÑO	ESPECIAL
ÉLFICA DE ACERO	10	-
ACERO DE PUERTOS	12	-
ACERO DE LOS BOSQUES	15	+ 1 FZA.
ACERO DE ROHAN	25	+ 1 FZA.
CIMITARRA DEL ESTE	27	+ 1 FZA.
OBSIDIANA MORANNON	34	+ 1 FZA. + 1 DEST.
ACERO DE FANGORN	31	+ 1 FZA. + 1 DEST.
CASA DE EOMER	45	+ 1 FZA. + 1 DEST.
ALFANJE DE ISENGARD	61	+ 1 FZA. + 1 DEST.
GUERRA ÉLFICA	115	+ 1 FZA. + 1 DEST. + 1 VEL.
LUNA PLATEADA	125	+ 1 FZA. + 1 DEST. + 1 VEL.
HIERRO DE ERIADOR	165	+ 1 FZA. + 1 DEST. + 1 VEL.

TIARAS	ARMADURA	ESPECIAL
DIADEMA DE EARENDIL	8	-
ORO DE EARENDIL	15	+ 1 DEST.
YELMO DE BATALLA LOS ELFOS	42	+ 1 FZA. + 1 DEST.
DIADEMA DE GALADHRIM	21	+ 2 VEL. + 1 CONST. + 2 ESP.
CRISTAL DE NENYA	23	+ 4 DEST. + 3 VEL.
YELMO DE LORIEN	55	+ 1 FZA. + 2 DEST. + 1 VEL. + 1 CONST.
CARAS DE GALADHON	24	+ 4 VEL. + 2 CONST. + 2 ESP.

GUARDABRAZOS	ARMADURA	ESPECIAL
PLATA ÉLFICA	22	-
PLACAS DE ORO	31	+ 1 FZA.
ACERO DE LOS ELFOS	38	+ 2 FZA.
MITHRIL DE LOS ELFOS	44	+ 3 FZA.

COLGANTE	ARMADURA	ESPECIAL
PROTECCIÓN DE GALADHRIM	7	+ 2 FZA. + 4 DEST. + 3 VEL. + 1 CONST.
ESP. DE LOTHLORIEN	5	+ 9 VEL. + 2 CONST. + 3 ESP.
PROTECCIÓN DE EREGION	6	+ 3 VEL. + 7 ESP.
AGUA DE FONTEGRÍS	7	+ 2 FZA. + 5 CONST.
RESTAURACIÓN GALADHRIM	11	+ 2 DEST. + 2 VEL. + 3 CONST. + 4 ESP.
IRA DE LOS ELFOS	8	+ 6 FZA. + 5 DEST. + 16 VEL. + 5 CONST. + 4 ESP.
ORDEN DE NÚMENOR	9	+ 9 FZA. + 16 DEST. + 9 VEL. + 3 CONST.
VÍNCULO DE FANGORN	16	+ 6 FZA. + 8 DEST. - 3 VEL. + 11 CONST. + 5 ESP.
SANTUARIO DE RIVENDEL	11	+ 9 DEST. + 11 VEL. + 14 ESP.

BRAZALES	ARMADURA	ESPECIAL
EXPLORADOR ELFO	9	-
PLACAS DE ORO	15	+ 1 FZA.

PETO	ARMADURA	ESPECIAL
JUBÓN DE CUERO	14	-
PLACAS DE ORO	71	+ 1 FZA.
ACERO DE LOS ELFOS	101	+ 3 FZA. + 1 DEST.
MITHRIL DE LOS ELFOS	130	+ 5 FZA. + 2 DEST.

FALDAR	ARMADURA	ESPECIAL
PANTALONES DE CUERO	8	-
PLACAS DE ORO	34	+ 1 DEST.
MITHRIL DE LOS ELFOS	74	+ 3 DEST.

GREBAS	ARMADURA	ESPECIAL
PLATA DE LOS ELFOS	9	-
PLACAS DE ORO	14	+ 1 VEL.
ACERO DE LOS ELFOS	20	+ 2 VEL.
MITHRIL DE LOS ELFOS	22	+ 3 VEL.



ELEGOST

GUERRERO DUNEDAIN Y DEFENSOR DE LA COMARCA

NADIE MANEJA EL ARCO como Elegost... salvo los Orcos. Por éso el mejor arma para este montaraz ha de pertencer a sus enemigos. Irónico ¿verdad? Teniendo en cuenta que, en general, Elegost es la mejor baza de vuestro grupo, el resto de su equipo ha de potenciar su Velocidad y Destreza, tanto para que sus flechas no fallen jamás y a la vez sea el guerrero con mayor tasa de turnos de ataque.

Accesorios Especiales: Broches. Estos objetos están sobre todo destinados a aumentar la Fuerza y la Destreza del arquero.

ARCO	DAÑO	ESPECIAL
DÚNEDAIN	12	-
FRESNO DE ITHILIEN	19	+ 3 FZA. - 1 DEST. - 1 VEL.
ACERO NÚMENOR	24	+ 1 DEST.
ROHAN	31	- 1 DEST. + 2 VEL.
GONDOR	34	+ 1 DEST. + 2 VEL.
EXPLORADOR URUK-HAI	52	+ 2 DEST. + 2 VEL. - 1 ESP.
NUMENOREANO	71	+ 4 FZA. + 1 CONST. - 1 DEST. - 1 VEL.
BOSQUE NEGRO	95	+ 1 FZA. +1 DEST. + 2 VEL. + 1 CONST.
ORCOS DE MORDOR	171	+ 3 DEST. + 2 VEL.

BRAZALES	ARMADURA	ESPECIAL
CUERO CURTIDO	2	-
CUBREBRAZALES DE CUERO	3	+ 1 FZA.
EXPLORADOR DE ITHILIEN	5	+ 1 FZA. + 1 DEST.
MINAS TIRITH	17	+ 1 FZA. + 3 DEST. + 1 VEL.
MITHRIL DE TIRITH	27	+ 2 FZA. + 5 DEST. + 2 VEL.

ALPARTAZ	ARMADURA	ESPECIAL
JUBÓN DE CUERO HERVIDO	13	-
JUBÓN DE ANTE	22	+ 1 FZA.
COTA DE MALLA DÚNEDAIN	58	+ 3 FZA. + 1 DEST.
COTA DE ESCAMAS	86	+ 5 FZA. + 2 DEST.

BROCHE	ARMADURA	ESPECIAL
ARNOR DE LOS DÚNEADAIN	19	+ 2 FZA. + 1 DEST. + 2 VEL. + 1 CONST. + 1 ESP.
PROTECCIÓN DE EREGION	14	+ 4 FZA. + 2 DEST. + 3 CONST.
PROTECCIÓN DE GONDOR	13	+ 5 VEL. + 6 ESP.
FORTIFICACIÓN ROHIRRIM	33	+ 3 FZA. + 3 DEST. + 9 VEL. + 5 CONST.
REFUGIO DE LOS ROHIRRIM	16	+ 4 VEL. + 5 CONST. + 5 ESP.
IRA DE LOS ELFOS	41	+ 22 VEL. + 9 ESP.
MANDO DE NÚMENOR	23	+ 7 FZA. + 17 DEST. + 13 VEL. + 2 CONST. + 4 ESP.
SANTUARIO DE RIVENDEL	68	+ 8 FZA. + 8 DEST. + 9 VEL. + 5 CONST. + 2 ESP.
PROTECCIÓN DE GALADHRIM	47	+ 6 DEST. + 16 VEL. + 4 CONST. + 14 ESP.

CAPUCHA	ARMADURA	ESPECIAL
CAPA PARA MONTAR DÚNEDAIN	5	-
EXPLORADOR DÚNEDAIN	6	+ 2 DEST. + 1 VEL
EXPLORADOR DE ITHILIEN	8	+ 1 DEST. +3 VEL. + 2 CONST.
CAPITÁN DÚNEDAIN	8	+ 2 DEST. + 2 VEL.
CAPERUZA DÚNEDAIN	12	+ 3 VEL. + 2 CONST.
CAPUCHA DE EXPLORADOR	13	+ 7 VEL.
CAPUCHA DE CAPITÁN	15	+ 2 DEST. + 7 VEL.
CAPUCHA DE GUARDIA DE LA FUENTE	19	+ 3 DEST. + 6 VEL. + 3 CONST.

FALDÓN	ARMADURA	ESPECIAL
CUERO HERVIDO	6	-
ARNOR DE ANTE	11	+ 1 DEST.
ARNOR DE MALLA	31	+ 2 DEST.
COTA DE ESCAMAS	44	+ 3 DEST.

HADHOD

ENANO DEL CLAN FUNDIN

LA VETERANÍA DE HADHOD como guerrero convierte a las Hachas y a la armadura pesada en su equipamiento más importante.

Accesorios Especiales: Hebillas. Dotadas de poder ancestral.

NOMBRE	DAÑO	ESPECIAL
HACHA DE ACERO DE LOS ENANOS	11	-
HACHA DE CAMINAR DE HIERRO NEGRO	25	+ 1 FZA.
HACHA DE BATALLA DE ACERO	43	+ 3 FZA. - 1 VEL.
HACHA DE MONTAÑA DE ACERO	28	+ 1 DEST. + 7 VEL.
HACHA CERCENADORA	-	+ 1 DEST. +2 VEL.
HACHA DE BATALLA	-	+ 8 FZA. - 2 DEST. - 2 VEL.
MARTILLO DE MITHRIL	-	+ 4 FZA. - 1 VEL. + 1 CONST. + 2 ESP.
MARTILLO DE GUERRA DE ACERO	-	+ 3 FZA. - 2 DEST. - 3 VEL. + 2 CONST. + 3 ESP.
HACHA DE MITHRIL DE DOS PIEZAS	-	+ 3 FZA. + 1 DEST. + 1 CONST.
HACHA DE CORTAR MITHRIL	196	+ 2 FZA. + 1 DEST. + 1 VEL. + 1 CONST.

YELMOS	ARMADURA	ESPECIAL
YELMO DE HIERRO NEGRO DE LOS ENANOS	26	-
YELMO DE ACERO DE LOS ENANOS	46	+ 1 DEST.
YELMO DE DRAGÓN DE LOS ENANOS	60	+ 2 FZA. + 1 DEST. + 1 CONST.
YELMO DE MITHRIL DE LOS ENANOS	64	-

GUARDABRAZOS	ARMADURA	ESPECIAL
CUERO COCIDO	6	-
ACERO DE LOS ENANOS	16	+ 1 FZA.
HIERRO NEGRO	32	+ 2 FZA.
MITHRIL	40	+ 3 FZA.

BRAZALES	ARMADURA	ESPECIAL
CUERO COCIDO	3	-
HIERRO NEGRO	11	+ 1 FZA.
PLACAS DE ACERO	17	+ 1 FZA. + 1 CONST.
MITHRIL	21	+ 2 FZA. + 2 VEL. + 2 CONST.

ALPARTAZ	ARMADURA	ESPECIAL
CUERO TACHONADO	26	-
TERCIOPELO	34	+ 1 FZA.
MITHRIL	128	+ 5 FZA. + 2 CONST.

TABARDO	ARMADURA	ESPECIAL
CUERO HERVIDO	14	-
TERCIOPELO	18	+ 1 DEST.
MALLA DE ESCAMAS	22	+ 2 DEST.
MALLA DE MITHRIL	77	+ 3 DEST.

GREBAS	ARMADURA	ESPECIAL
CUERO COCIDO	3	-
HIERRO NEGRO	11	+ 1 VEL.
ACERO	16	+ 2 VEL.
MITHRIL	21	+ 3 VEL.

HEBILLA	ARMADURA	ESPECIAL
MERCURIO	17	+ 1 FZA. + 2 DEST. + 3 VEL. + 1 CONST. + 1 ESP.
ENANA DE HIERRO	27	+ 2 VEL. + 5 ESP.
ENANA DE PLATA	16	+ 1 FZA. + 4 DEST. + 5 CONST.
ENANA DE ORO	13	+ 1 FZA. + 2 DEST. + 13 VEL. + 2 CONST. + 1 ESP.
MINEROS ENANOS	23	+ 6 FZA. + 7 DEST. + 5 VEL. + 4 CONST. + 2 ESP.
ENANA DE MITHRIL	49	+ 14 FZA. + 8 DEST. + 8 VEL.
HERREROS ENANOS	38	+ 9 FZA. + 15 DEST. + 4 VEL. + 3 CONST.
SEÑORES DE LOS ENANOS	45	+ 11 VEL. + 7 ESP.
SEÑORES DE ORO	51	+ 5 FZA. + 9 DEST. + 11 VEL. + 5 CONST. + 3 ESP.
PADRES DE MITHRIL	47	+ 8 VEL. + 5 CONST. + 16 ESP.



MORWEN

GUERRERA DE ROHAN

LA DOBLE CONDICIÓN DE MORWEN hace que sea guerrera y ladrona a la vez. Esto permite que cualquier equipamiento le resulte útil, ya sea para mejorar su Ataque o Armadura como para aumentar su Espíritu, Destreza o Velocidad.



Accesorios Especiales: **Musleras.** Mejoran sobre todo la Velocidad y la Constitucion de Morwen.

HACHA	DAÑO	ESPECIAL
ENSAMBLADA ROHIRRIM	25	-
HIERRO DE MORGUL	29	+ 1 FZA.
BRONCE DE TALAR	33	+ 1 VEL.
HIERRO ROHIRRIM	56	+ 1 CONST.
DOS PIEZAS ROHIRRIM	66	+ 2 DEST.
HIERRO DE MORDOR	67	+ 4 FZA. + 2 CONST. - 2 DEST. - 2 VEL.
HIERRO DEL ESTE	80	+ 1 FZA. + 1 DEST. + 2 VEL.
MITHRIL DE ENANOS	91	+ 2 FZA. +1 DEST. + 2 VEL.

ESCARCELAS	ARMADURA	ESPECIAL
PANTALONES DE CUERO	15	-
CUERO ROHIRRIM	19	+ 1 DEST.
FALDÓN DE COTA DE MALLA	32	+ 2 DEST.
ACERO ROHIRRIM	48	+ 3 DEST.

GUARDABRAZOS	ARMADURA	ESPECIAL
CUERO COCIDO	6	-
HIERRO DE LOS ROHIRRIM	14	+ 1 FZA.
ACERO DE LOS ROHIRRIM	27	+ 2 FZA.
ACERO DE CAPITÁN ROHIRRIM	34	+ 3 FZA.

BRAZALES	ARMADURA	ESPECIAL
CUERO BLANDO	3	-
ACERO ROHIRRIM	12	+ 1 FZA. + 1 VEL.
GUARDIA REAL ROHIRRIM	16	+ 2 FZA. + 2 DEST. + 2 VEL.

ALPARTAZ	ARMADURA	ESPECIAL
JUBÓN DE CUERO CORTADO	28	-
JUBÓN DE CUERO COCIDO	31	+ 1 FZA.
COTA DE MALLA DE ACERO	66	+ 3 FZA. + 1 DEST.
COTA DE ESCAMAS	94	+ 5 FZA. + 2 DEST.

YELMO	ARMADURA	ESPECIAL
EXPLORADOR ROHIRRIM	13	-
ACERO DE LOS ROHIRRIM	39	+ 1 VEL.
ACERO PESADO ROHIRRIM	43	+ 1 FZA. +1 CONST.
GRAN SALA	62	+ 1 FZA. + 2 VEL. + 1 ESP. - 1 DEST.

GREBAS	ARMADURA	ESPECIAL
CUERO COCIDO	3	-
HIERRO ROHIRRIM	5	+ 1 VEL.
ACERO ROHIRRIM	12	+ 2 VEL.

MUSLERA	ARMADURA	ESPECIAL
IRA DE CUERO	4	+ 1 FZA. + 2 DEST. + 2 VEL. + 1 CONST. + 1 ESP.
SANTUARIO	7	+ 1 FZA. + 1 DEST. + 4 VEL. + 2 CONST. + 1 ESP.
PROTECCIÓN DE LOS ELFOS	3	+ 3 DEST. + 3 VEL. + 8 ESP.
REFUGIO DE GONDOR	14	+ 6 FZA. + 7 DEST. + 1 VEL.
VELOCIDAD	4	+ 9 DEST. + 19 VEL.
FORTIFICACIÓN	11	+ 3 FZA. + 4 DEST. + 5 VEL. + 3 CONST. + 3 ESP.
BATALLA	7	+ 8 FZA. + 9 DEST. + 3 VEL. + 5 CONST.
PODER DE MITHRIL	39	+ 17 FZA. + 7 DEST. + 3 CONST. - 4 VEL.

EAODEN

JINETE ROHIRRIM

UN GUERRERO ENTRENADO como Eaoden sabe sacar provecho tanto de su lanza como del equipamiento y sus mejoras espirituales.

Accesorios Especiales: Insignias. Mejoran todos los atributos.

LANZA	DAÑO	ESPECIAL
GUARDIA REAL	45	-
PICA DE HIERRO URUK	70	+ 4 FZA. - 2 DEST. - 2 VEL.
INFANTERÍA GONDOR	83	+ 3 FZA. - 1 DEST.
LANZA GOBLIN	62	+ 3 FZA. - 2 VEL. - 2 ESP.
LANZA DE ORO	112	+ 1 FZA. + 2 ESP.
LANZA DE FRESNO	106	+ 1 FZA. + 2 DEST. + 1 VEL.
ACERO ROHIRRIM	91	+ 2 FZA. + 1 VEL.
ARMA DEL ESTE	101	+ 1 FZA. + 2 DEST. + 2 VEL.
BRONCE DE CIUDADELA	127	+ 2 FZA. + 1 DEST. + 1 CONST.
SALVAJES DE DUNLAND	159	+ 11 FZA. - 3 DEST. - 4 VEL.
GUARDIA DE LA FUENTE	176	+ 1 FZA. + 1 CONST. + 3 ESP.
LANZA DE AMON HEN	191	+ 1 FZA. + 3 CONST. + 1 ESP.
REINA DE LORIEN	208	+ 2 DEST. + 2 VELOCIDAD + 6 ESP.

YELMO	ARMADURA	ESPECIAL
CUERO CON BANDAS ROHIRRIM	12	-
ACERO ROHIRRIM	28	-
GUARDIA REAL	52	+ 3 VEL. + 3 ESP.
HIERRO CON BANDAS ROHIRRIM	70	+ 2 FZA. + 1 DEST. + 1 VEL. + 2 CONST.

CAPA	ARMADURA	ESPECIAL
MONTA DE LANA	8	+ 1 FZA. + 4 CONST.
TERCIOPELO ROHIRRIM	17	+ 1 FZA. + 4 DEST. + 3 VEL. + 4 CONST.

INSIGNIA	ARMADURA	ESPECIAL
EDORAS ROHIRRIM	2	+ 2 FZA. + 4 DEST. + 3 CONST.
AGUA DE FONTEGRÍS	3	+ 6 VEL. + 7 ESP.
MANO DE HIERRO	3	+ 17 FZA. + 3 DEST.
REFUGIO DE MEARAS	3	+ 2 VEL. + 2 CONST. + 5 ESP.
FORTIFICACIÓN DE EMNET	3	+ 3 FZA. + 9 DEST. + 5 VEL. + 1 CONST. + 2 ESP.
IRA DE ISILDUR	3	+ 3 VEL. + 17 ESP.
SANTUARIO DE RIVENDEL	3	+ 13 VEL. + 3 CONST. + 13 ESP.
MANDO DE NÚMENOR	5	+ 7 FZA. + 7 DEST. + 8 VEL. + 7 CONST. + 5 ESP.
GUARDIA GALADHRIM	6	+ 9 FZA. + 11 DEST. + 17 VEL. + 6 CONST.
PROTECCIÓN DE EREGION	6	+ 5 DEST. + 14 VEL. + 15 ESP.

GUARDABRAZOS	ARMADURA	ESPECIAL
CUERO COCIDO	4	-
HIERRO ROHIRRIM	15	+ 1 FZA.
ACERO ROHIRRIM	28	+ 2 FZA.
CAPITÁN ROHIRRIM	35	+ 3 FZA.

BRAZALES	ARMADURA	ESPECIAL
CUERO BLANDO	3	-
CUERO COCIDO	5	+ 1 FZA.
ACERO ROHIRRIM	12	+ 1 FZA. + 1 ESP.

ALPARTAZ	ARMADURA	ESPECIAL
JUBÓN DE CUERO	33	-
COTA DE MALLA DE ACERO	73	+ 3 FZA. + 1 DEST.
COTA DE ESCAMAS	99	+ 5 FZA. + 2 DEST.

FALDAR	ARMADURA	ESPECIAL
PANTALONES DE CUERO	16	-
ESCARCELAS DE CUERO	37	+ 2 DEST.
COTA DE MALLA	51	+ 3 DEST.

GREBAS	ARMADURA	ESPECIAL
CUERO COCIDO	3	-
HIERRO ROHIRRIM	5	+ 1 VEL.
ACERO ROHIRRIM	11	+ 2 VEL.
CAPITÁN ROHIRRIM	16	+ 3 VEL.



El inventario más eficaz

En los cientos de cofres que pueblan vuestra aventura encontraréis todos estos objetos. Además os hablamos de las Piedras Élficas y las mejoras que os aportan.

LISTA DE ELEMENTOS

OBJETOS

NOMBRE	EFECTO	NOMBRE	EFECTO
HOJA DE REYES	DEVUELVE PUNTOS DE SALUD	GOTAS DE SANADORA	DEVUELVE PS DURANTE MUCHOS TURNOS
LEMBAS	DEVUELVE PUNTOS DE ACCIÓN	VIAL DE VIGOR	DEVUELVE PA DURANTE MUCHOS TURNOS
HOJAS DE VIEJO TOBY	DEVUELVE PUNTOS DE SALUD Y DE ACCIÓN	VENENO DE VIGOR	ROBA PA AL ATACANTE
CORTEZA DE ENT	AUMENTA EL VALOR DE LA ARMADURA	VENENO DE FORTALEZA	ROBA PS AL ATACANTE
VIAL DE POCIÓN ENT	DEVUELVE MUCHOS PUNTOS DE SALUD	SETAS	DUPLICA LOS PA DURANTE EL COMBATE
HOJA VALLE LARGO	DEVUELVE MUCHOS PUNTOS DE ACCIÓN	AGUA DEL BRUINEN	CAUSA DAÑO ADICIONAL POR ESPÍRITU DEL AGUA
PAQUETE VIEJO TOBY	MULTIPLICA LOS PS	RAÍCES RHUDAUR	CAUSA DAÑO ADICIONAL POR ESPÍRITU DE LA TIERRA
MEDICINA ÉLFICA	REVIVE A UN ALIADO CAÍDO	SANGRE DE SAURON	CAUSA DAÑO ADICIONAL POR ESPÍRITU DE LA SOMBRA
ATHELAS FRESCA	DEVUELVE TODOS LOS PS	BASAS MAIAR	CAUSA DAÑO ADICIONAL POR ESPÍRITU DE LA LUZ
BOLSITA VIEJO TOBY	DEVUELVE TODOS LOS PS Y PA	CIENO ELLA-LARAÑA	AUMENTA EL DAÑO POR PERFORACIÓN
HOJA DE REYES SECA	DEVUELVE PS A TODO EL GRUPO	POLVO ENCANTADO	AUMENTA EL DAÑO POR CONTUNDENCIA
HOJAS DE LEMBAS	DEVUELVE PA A TODO EL GRUPO	CERVEZA DE ENANOS	SUPRIME CUALQUIER TIPO DE INMOVILIZACIÓN
HOJAS VIEJO TOBY	DEVUELVE PS Y PA A TODO EL GRUPO	AGUAS DE GLADDEN	SUPRIME INMOVILIZACIÓN POR MELÉ
POCIÓN ENT	DEVUELVE MUCHOS PS A TODO EL GRUPO	AGUAS LIMOSAS	SUPRIME INMOVILIZACIÓN POR ARMAS A DISTANCIA
PAQUETE DE LEMBAS	DEVUELVE MUCHOS PA A TODO EL GRUPO	SANGUIJUELA DE PANTANO	ELIMINA UN ATAQUE DE UN PODER ESPIRITUAL
BOLSA VIEJO TOBY	DEVUELVE MÁS PS Y PA A TODO EL GRUPO	BRUMAS LOUDWATER	DESPIERTA A UN PERSONAJE DORMIDO
AGUAS DE LORIEN	DEVUELVE TODA LA SALUD AL GRUPO	HERRUMBRE DE MORIA	REDUCE LA DEFENSA DE UN ENEMIGO
BOLSA DE LEMBAS	DEVUELVE TODOS LOS PA AL GRUPO	DECADENCIA MORGUE	ELIMINA LA ARMADURA DE UN ENEMIGO
MEDICINA VALINOR	REVIVE A UN GRUPO INCONSCIENTE	SETAS DE ARNOR	LIBRE USO DE ACCIONES QUE REQUIERAN PA
BARRO CUEVA DE TROLL	REDUCE EL DAÑO POR CONTUNDENCIA	POTENCIA DE CARNE ROJA	AÑADE INTENSIDAD DE ATAQUE
CIENO DE ORTHANC	REDUCE EL DAÑO POR CORTE	VIAL DESAFÍO FUEGO	INMUNIZA BREVEMENTE CONTRA ESPÍRITU DE FUEGO
CENIZA DE GORGOROTH	REDUCE EL DAÑO POR PERFORACIÓN	VIAL DESAFÍO AGUA	INMUNIZA BREVEMENTE CONTRA ESPÍRITU DE AGUA
POLEN DE UCORNIO	DUERME A UN ENEMIGO	VIAL DESAFÍO TIERRA	INMUNIZA BREVEMENTE CONTRA ESPÍRITU DE TIERRA
POLEN DE MUJERES ENT	DUERME A UN GRUPO DE ENEMIGOS	VIAL DESAFÍO AIRE	INMUNIZA BREVEMENTE CONTRA ESPÍRITU DE AIRE
GOTAS DE VALINOR	AUMENTA TEMPORALMENTE LA INICIATIVA	VIAL RETO SOMBRA	INMUNIZA BREVEMENTE CONTRA ESPÍRITU DE SOMBRA

PIEDRAS ÉLFICAS

NOMBRE	CUALIDAD
PIEDRA ÉLFICA DE LUZ PURA	PERMITE APRENDER TÉCNICAS DE LUZ
PIEDRA ÉLFICA DE SOMBRA MALIGNA	PERMITE APRENDER TÉCNICAS DE SOMBRA
PIEDRA ÉLFICA DE HECHIZO DE AGILIDAD	PERMITE APRENDER TÉCNICAS DE CREACIÓN DE OBJETOS
PIEDRA ÉLFICA ROTA DE MEJORA ESPIRITUAL	AUMENTA LIGERAMENTE EL DAÑO DE ESPÍRITU, PERO REDUCE LOS PS
PIEDRA ÉLFICA ROTA DE MEJORA DE ARMADURA	AUMENTA LIGERAMENTE LA ARMADURA
PIEDRA ÉLFICA ROTA DE MEJORA DE SALUD	AUMENTA LIGERAMENTE LOS PS
PIEDRA ÉLFICA ROTA DE MEJORA DE ACCIÓN	AUMENTA LIGERAMENTE LOS PA
PIEDRA ÉLFICA ROTA DE PROTECCIÓN CONTRA AGUA	AUMENTA LIGERAMENTE LA RESISTENCIA FRENTE AL ESPÍRITU DE AGUA
PIEDRA ÉLFICA ROTA DE PROTECCIÓN FUEGO	AUMENTA LIGERAMENTE LA RESISTENCIA FRENTE AL ESPÍRITU DE FUEGO
PIEDRA ÉLFICA ROTA DE PROTECCIÓN TIERRA	AUMENTA LIGERAMENTE LA RESISTENCIA FRENTE AL ESPÍRITU DE TIERRA
PIEDRA ÉLFICA ROTA DE PROTECCIÓN SOMBRA	AUMENTA LIGERAMENTE LA RESISTENCIA FRENTE AL ESPÍRITU DE SOMBRA
PIEDRA ÉLFICA ROTA DE MEJORA DE ARMADURA	AUMENTA LIGERAMENTE EL VALOR DE ARMADURA
PIEDRA ÉLFICA ROTA DE DEFENSA PERFORACIÓN	AUMENTA LIGERAMENTE LA DEFENSA FRENTE A PERFORACIÓN
PIEDRA ÉLFICA ROTA DE DEFENSA ARMAS DE FILO	AUMENTA LIGERAMENTE LA DEFENSA FRENTE A ARMAS DE FILO
PIEDRA ÉLFICA ROTA DE DEFENSA ARMA CONTUNDENTE	AUMENTA LIGERAMENTE LA DEFENSA FRENTE A CONTUNDENCIA
PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE DEFENSA PERFORACIÓN	AUMENTA LA DEFENSA FRENTE A PERFORACIÓN
PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE DEFENSA ARMAS DE FILO	AUMENTA LA DEFENSA FRENTE A ARMAS DE FILO
PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE DEFENSA ARMA CONTUNDENTE	AUMENTA LA DEFENSA FRENTE A CONTUNDENCIA
PIEDRA ÉLFICA ROTA DE MEJORA DE ACCIÓN	AUMENTA LIGERAMENTE LA CANTIDAD DE PA
PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE MEJORA DE ACCIÓN	AUMENTA LA CANTIDAD DE PA
PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE MEJORA DE ARMADURA	AUMENTA EL VALOR DE ARMADURA
PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE MEJORA ESPIRITUAL	AUMENTA LIGERAMENTE EL DAÑO DE ESPÍRITU, PERO REDUCE LOS PS Y PA
PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE DEFENSA ARMA DE FILO	AUMENTA LA DEFENSA CONTRA ARMAS DE FILO
PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE DEFENSA CONTRA AGUA	AUMENTA LA RESISTENCIA FRENTE AL ESPÍRITU DE AGUA
PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE PROTECCIÓN FUEGO	AUMENTA LA RESISTENCIA FRENTE AL ESPÍRITU DE FUEGO
PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE PROTECCIÓN TIERRA	AUMENTA LA RESISTENCIA FRENTE AL ESPÍRITU DE TIERRA
PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE PROTECCIÓN SOMBRA	AUMENTA LA RESISTENCIA FRENTE AL ESPÍRITU DE SOMBRA
PIEDRA ANTIGUA DE MEJORA DE ACCIÓN	AUMENTA EN GRAN MEDIDA EL VALOR DE LOS PA
PIEDRA ANTIGUA DE MEJORA DE ARMADURA	AUMENTA EN GRAN MEDIDA EL VALOR DE LA ARMADURA
PIEDRA ANTIGUA DE MEJORA DE SALUD	AUMENTA EN GRAN MEDIDA EL VALOR DE LOS PS
PIEDRA ANTIGUA DE MEJORA DE ESPÍRITU	AUMENTA EN GRAN MEDIDA EL VALOR DEL ESPÍRITU

Las artes para combatir de Berethor y sus aliados

Cada miembro de la alianza de Berethor se distingue por tener una especialidad de combate. Aquí tenéis detalladas todas ellas, además de los Puntos de Experiencia necesarios para aprender cada una. Ah, también quedan especificadas las Técnicas Pasivas, aprendidas de forma automática progresivamente, y todas las habilidades que dan las Piedras Élficas, las cuales pueden ser utilizadas por cualquier personaje.

ENSEÑANZAS DE PIEDRAS ÉLFICAS

HECHIZO DE LUZ

(sólo si se está equipado con la Piedra Élfica de Luz Pura)

REGALO DE GALADRIEL	5	DEVUELVE MUCHA SALUD A UN ALIADO
AURA DE VIDA	10	AUMENTA LA RESERVA DE SALUD DE UN ALIADO
PRISA ÉLFICA	15	AUMENTA LA TASA DE ATAQUE DEL GRUPO
PODER DE VALAR	20	REVIVE A UN ALIADO CAÍDO
SUEÑO	20	DUERME A UN ENEMIGO
AGOTAR ESPÍRITU	20	DRENA LOS PA DE UN ENEMIGO
APAGAR MALDAD	30	INMOVILIZA AL ENEMIGO Y LE DAÑA PROGRESIVAMENTE
LUZ CEGADORA	50	PODEROSO ATAQUE ESPIRITUAL

HECHIZO DE SOMBRA

(sólo si se está equipado con la Piedra Élfica de Sombra Maligna)

DISIPAR	5	ELIMINA LAS MEJORAS DE TODOS LOS ENEMIGOS
LÁTIGO DE MAESTRO	10	PROTEGE AL GRUPO DE LA RALENTIZACIÓN
SILENCIO	15	IMPIDE AL ENEMIGO USAR ATAQUES ESPIRITUALES
ATROZ	20	RALENTIZA LA TASA DE ATAQUE DEL ENEMIGO
CONSUMIR SALUD	20	DRENA LA SALUD DEL ENEMIGO
LENGUA NEGRA	20	PODEROSO ATAQUE ESPIRITUAL
MIEDO	30	PARALIZA DE MIEDO A UN ENEMIGO
RUEDA DE FUEGO	50	ATAQUE ESPIRITUAL QUE CAUSA DAÑO PROGRESIVO

CREAR OBJETO

(sólo si se está equipado con la Piedra Élfica de Hechizo de Agilidad)

HOJA DE REYES	1	CREA OBJETO QUE DEVUELVE SALUD A UN ALIADO
LEMBAS	50	CREA OBJETO QUE DEVUELVE PA A UN ALIADO
VIEJO TOBY	65	CREA OBJETO QUE DEVUELVE PA Y SALUD A UN ALIADO
MEDICINA ÉLFICA	125	CREA OBJETO QUE RESUCITA A UN ALIADO
GUÍA DE LOS VALAR	30	AUMENTA LA INICIATIVA TEMPORALMENTE
FUEGO DE ORTHANC	20	AÑADE EL PODER DEL FUEGO AL ARMA DEL ALIADO
AGUA DEL BRUINEN	20	DAÑA CON ESPÍRITU DEL AGUA
RAÍCES RHUDAUR	20	MAYOR DAÑO CON ESPÍRITU DE LA TIERRA
AIRE DE NIMRODEL	20	MAYOR DAÑO CON ESPÍRITU DEL AIRE
SANGRE DE SAURON	20	MAYOR DAÑO CON ESPÍRITU DE LA SOMBRA
BRASAS DE MAIAR	20	AÑADE EL PODER DE LA LUZ AL ARMA DEL ALIADO
PIEDRA THENGEL	30	AUMENTA EL DAÑO POR CORTE
CIENO ELLA-LARAÑA	30	CREA OBJETO PARA AUMENTAR EL DAÑO POR PERFORACIÓN
POLVO DE DWIMOR	30	AUMENTA EL DAÑO POR GOLPE
PÉTALOS DE SIMBELMYNE	150	DUPLICA LA SALUD DEL ALIADO DURANTE LA BATALLA.
SETAS	180	DUPLICA LOS PA DEL ALIADO DURANTE LA BATALLA





BERETHOR

TÉCNICAS DE ESPADA

GOLPE DE GUARDIÁN	5	ATAQUE MELÉ MÁS PODEROSO
RUINA DE ORCO	5	ATAQUE MELÉ QUE PROVOCA MÁS DAÑO A LOS ORCOS
ATAQUE APLASTANTE	10	ATAQUE MELÉ, REDUCE LA ARMADURA DEL ENEMIGO
CONTRAATAQUE	20	BERETHOR PUEDE CONTRAATACAR DE FORMA AUTOMÁTICA
RABIA CIUDADELA	20	ATAQUE DOBLE
RUINA URUK	35	ATAQUE MELÉ QUE PROVOCA MÁS DAÑO A TODO TIPO DE URUK-HAI.
IRA DE ECHTELION	35	ATAQUE MELÉ, PERMITE A BERETHOR GOLPEAR TRES VECES
ATAQUE DEFENSIVO	50	ATAQUE MELÉ QUE NO PUEDE SER CONTRAATACADO
ATAQUE DIRIGIDO	65	ATAQUE MELÉ QUE ATRAVIESA LA ARMADURA ENEMIGA
ATAQUE ATURDIDOR	95	ATAQUE MELÉ QUE RETRASA EL SIGUENTE ATAQUE DEL ENEMIGO
ASALTO DE GONDOR	100	AT. MELÉ QUE PERMITE A BERETHOR GOLPEAR CINCO VECES.

LIDERAZGO

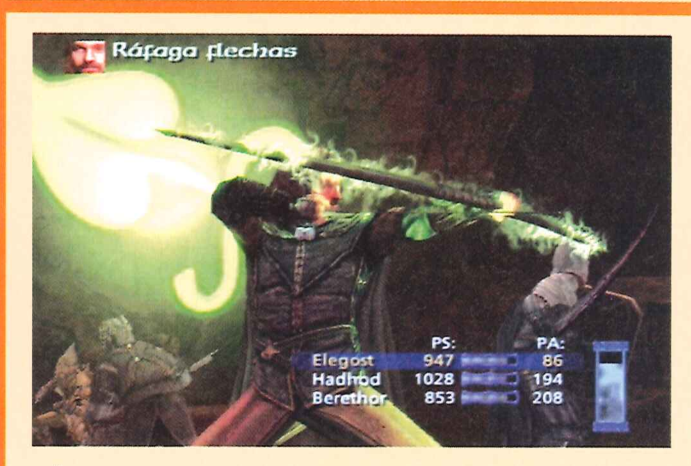
PODER DE COMPAÑÍA	5	AUMENTA DURANTE UN CORTO PERIODO DE TIEMPO LA FUERZA DEL GRUPO
COMPAÑÍA VALAR	5	AUMENTO BREVE DE DESTREZA, CONSTITUCIÓN Y VELOCIDAD
RESISTIR	10	CONCEDE INMUNIDAD A TODO EL GRUPO FRENTE A ATAQUES ATURDIDORES
GRACIA COMPAÑÍA	20	RESTAURA UNA PEQUEÑA CANTIDAD DE PA A TODO EL GRUPO TRAS CADA TURNO.
LLAMADA DE GUERRA	20	OTORGA A DOS ALIADOS UN ATAQUE INMEDIATO GRATIS CONTRA UN OBJETIVO
RESISTENCIA DE COMPAÑÍA	35	EL GRUPO RECIBE UN 25% DE DAÑO EN ATAQUES ESPIRITUALES
RETIRADA TOTAL	35	PERMITE AL GRUPO ABANDONAR LA BATALLA
REUNIÓN COMPAÑÍA	50	AUMENTA EL PODER DE ATAQUE DEL GRUPO DURANTE UN BREVE ESPACIO DE TIEMPO
GRACIA REAL	50	DEVUELVE PS AL GRUPO EN PEQUEÑAS CANTIDADES CADA TURNO
ESCUDO DE CORAJE	65	INMUNIDAD FRENTE A MIEDO Y CURACIÓN DE ESTADOS ALTERADOS
ÚLTIMO ALIENTO	65	EL GRUPO NO BAJA DE 1 PS DURANTE UN BREVE ESPACIO
GRITO DE GUERRA	80	OTORGA A TRES ALIADOS UN ATAQUE INMEDIATO GRATUITO
PODER DE COMPAÑÍA	80	AUMENTA LAS PROBABILIDADES DE GOLPES CRÍTICOS PARA TODO EL GRUPO
CAPITÁN INSPIRADO	95	REDUCE EL COSTE DE PA PARA TODO EL GRUPO DURANTE UN BREVE ESPACIO DE TIEMPO.

TÉCNICAS PASIVAS

PODER DE CIUDADELA	10	AUMENTA LA FUERZA DE BERETHOR PARA ATAQUES MELÉ
INSPIRACIÓN ITHILIEN	10	REDUCE EN UN 25% EL COSTE DE PA DURANTE EL MODO PERFECTO
VALOR CRECIENTE	5	AUMENTA LA RESERVA DE PA
EVASIÓN DE GONDOR	5	CONCEDE LA HABILIDAD DE ESQUIVAR ATAQUES DE FORMA AUTOMÁTICA
RETO DE GONDOR	5	AUMENTA EL DAÑO EN ATAQUES MELÉ TRAS PROVOCAR AL ENEMIGO
MÁS ARMADURA	5	AUMENTA LA ARMADURA DE BERETHOR
INMUNE AL MIEDO	5	INMUNIZA DEL MIEDO
HUIDA DE CIUDADELA	5	MÁS POSIBILIDADES DE ESQUIVAR ATAQUES
ATAQUE DOBLE	5	PERMITE REALIZAR DOS ACCIONES ADICIONALES
PODER DE ECHTELION	5	AUMENTO DE PS



ELEGOST



TÉCNICAS DE ARCO

RUINA DE CRIATURA		ATAQUE QUE PROVOCA MÁS DAÑO A ANIMALES
RÁFAGA DE FLECHAS	15	ATAQUE QUE PERMITE ELEGIR DOS OBJETIVOS
TIRO CEGADOR	15	REDUCE LA EFICACIA DE UN ENEMIGO
TIRO DRENADOR	30	ATAQUE QUE RESTITUYE LA MISMA CANTIDAD DE PS QUE PIERDA EL ENEMIGO.
TIRO TULLIDOR	30	ATAQUE QUE RALENTIZA AL ENEMIGO.
ATRAVESAR ESCUDO	45	REDUCE LA DEFENSA MELÉ
TIRO PARALIZADOR	60	PREVIENE CONTRAATAQUES
TIRO VERDADERO	75	ATAQUE MORTAL QUE CAUSA UN GRAN DAÑO

PODER ESPIRITUAL

TIRO DIRIGIDO		ATAQUE MÁS PODEROSOS
PODER PUNZANTE	5	REDUCE EL DAÑO MELÉ QUE CAUSE EL OBJETIVO
ATRAVESAR VOLUNTAD	10	REDUCE LA DEFENSA ESPIRITUAL
FLECHAS SUEÑO	20	ADORMECE A UN GRUPO DE ENEMIGOS
TIRO PARALIZADOR	20	IMPIDE A UN ENEMIGO USAR ATAQUES MELÉ DURANTE UN TIEMPO
HOJAS DE REYES	35	DEVUELVE PS DURANTE VARIOS TURNOS A UN MIEMBRO DEL GRUPO
FLECHA MALDITA	35	DEBILITA LOS ATAQUES DEL ENEMIGO
FLECHA REPENTINA	50	CIEGA A LOS ENEMIGOS Y REDUCE LA EFICACIA DE SUS ATAQUES
ASTILLAS DE FLECHA	50	IMPIDE A UN ENEMIGO ATACAR
HOJAS DE ATHELAS	65	TODO EL GRUPO RECUPERA PS
ATRAVESAR ESPÍRITU	65	REDUCE EL DAÑO MÁGICO QUE CAUSE UN ENEMIGO
TORMENTA DEL NORTE	95	CONVOCA UNA TORMENTA QUE AZOTA A LOS ENEMIGOS Y LES DAÑA CON EL TIEMPO
RAÍCES DE FANGORN	100	ATAQUE INMOVILIZADOR DEFINITIVO

TÉCNICAS PASIVAS

EVASIÓN MONTARAZ	10	CONCEDE UNA OPORTUNIDAD DE ESQUIVAR AUTOMÁTICAMENTE.
EVASIÓN DUNEDAIN	5	AUMENTA LAS PROBABILIDADES DE ESQUIVAR ATAQUES
MANOS DEL ARQUERO	5	AUMENTA LA DESTREZA.
REUNIÓN MONTARAZ	5	AUMENTA EL PORCENTAJE DE INTENSIDAD EN LOS ATAQUES
ESPÍRITU DEL NORTE	5	AUMENTA LA RESERVA DE PA
FRENESÍ	5	PERMITE REALIZAR DOS ACCIONES EN EL MISMO TURNO
BENDICIÓN DE PRISA	5	PERMITE REALIZAR ACCIONES CON MÁS FRECUENCIA
DESCARGA DE SUEÑO	5	LAS FLECHAS DE SUEÑO TIENE MÁS POSIBILIDADES DE ACERTAR
SUEÑO PERSISTENTE	5	EL EFECTO DE LAS FLECHAS DE SUEÑO SE MANTIENE DURANTE TODO EL COMBATE
DESCARGA ATROZ	5	INCREMENTA EL DAÑO DEL TIRO TULLIDOR

IDRIAL



TÉCNICAS DE ESPADA

GOLPE FLUIDO	5	ATAQUE MELÉ MÁS PODEROSO
CORTE DEBILITADOR	15	REDUCE LA FUERZA DE UN ENEMIGO
GOLPE HIRIENTE	15	SIGUE DAÑANDO A UN ENEMIGO DURANTE UN TIEMPO
FURIA ÉLFICA	30	PERMITE A IDRIAL GOLPEAR DOS VECES
GOLPE ATURDIDOR	30	RETRASA EL PRÓXIMO ATAQUE DE UN ENEMIGO
INSPIRACIÓN SANGUIJUELA	45	ATAQUE QUE CONSUME PROGRESIVAMENTE PA
ATAQUE DESTINADO	60	ATAQUE MUY CERTERO PERO MENOS DAÑINO
ASALTO GILGALAD	75	PERMITE A IDRIAL GOLPEAR TRES VECES

PODER ESPIRITUAL

REGALO DE ELROND		DEVUELVE PA A UN MIEMBRO DEL GRUPO
FURIA LOUDWATER		ATAQUE CON EL PODER DE LOS ESPÍRITUS DEL AGUA
PRISA ÉLFICA	10	AUMENTA LA TASA DE ATAQUES DE UN MIEMBRO DEL GRUPO
GASTO DE INSPIRACIÓN	20	CONSUME PA DE UN ENEMIGO
REGALO DE GALADRIEL	25	DEVUELVE MUCHA SALUD (PS) A UN ALIADO
PURIFICAR SOMBRA	35	ELIMINA LOS EFECTOS NEGATIVOS DE UN ALIADO
AURA DE LOS VALAR	40	PROTEGE Y REVIVE AUTOMÁTICAMENTE A UN ALIADO
PODER DE LOS VALAR	50	REVIVE A UN ALIADO CAÍDO
AGUANTE DE VALINOR	55	CONCEDE INMUNIDAD TOTAL PERO INMOVILIZA AL ALIADO.
PRISA VALEROSA	65	PERMITE A UN ALIADO SER EL SIGUIENTE EN ACTUAR
AGUA PURIFICADORA	70	ELIMINA LOS EFECTOS NEGATIVOS EN TODO EL GRUPO
REGALO DE REFUGIO	95	DEVUELVE MUCHA SALUD A TODO EL GRUPO
POTRO DE AGUA	95	CONVOCA A UN ESPÍRITU DEL AGUA QUE DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS

TÉCNICAS PASIVAS

EVASIÓN ÉLFICA	10	CONCEDE LA OPORTUNIDAD DE ESQUIVAR DE FORMA AUTOMÁTICA
REGALO DE LORIEN	5	AUMENTA LA CANTIDAD DE SALUD QUE IDRIAL RESTABLECE AL CURAR.
FURIA DE LOS VALAR	5	AUMENTA EL DAÑO DE LOS ATAQUES ESPIRITUALES DE IDRIAL
ARMADURA MALLORN	5	AUMENTA LA PROTECCIÓN DE LA ARMADURA
MAESTRÍA FORTUNA	5	GRAN AUMENTO EN LAS POSIBILIDADES DE ESQUIVAR ATAQUES
INSPIRACIÓN ÉLFICA	5	AUMENTA LA RESERVA DE PA
PRISA DE LOS VALAR	5	AUMENTA LA EFECTIVIDAD DEL HECHIZO PRISA ÉLFICA
SOPORTAR LA SOMBRA	5	AUMENTA LA RESISTENCIA FRENTE HECHIZOS SOMBRA
FRENESÍ	5	PERMITE REALIZAR DOS ACCIONES EN EL MISMO TURNO
GRACIA ELDAR	5	CAPACITA PARA REGENERAR PA AUTOMÁTICAMENTE

HADHOD

FORJA DE HACHAS

CUCHILLA DE ENANO		ATAQUE MELÉ MÁS PODEROSO
RUINA DE GOBLIN		ATAQUE MÁS DAÑINO CONTRA GOBLINS
HERIDA CERCENADA	5	SIGUE DAÑANDO AL ENEMIGO DURANTE UN TIEMPO
GOLPE ATROZ	20	RALENTIZA LA TASA DE ATAQUE DEL ENEMIGO
TALLAR ARMADURA	25	DISMINUYE EL NIVEL DE ARMADURA DE UN ENEMIGO
TALLADOR DE PIEDRA	35	ATAQUE QUE SACUDE LA TIERRA EN UN DAÑINO ATAQUE ESPIRITUAL
RABIA DE MONTAÑA	35	PERMITE A HADHOD GOLPEAR DOS VECES
IRA DE DURIN	50	COMBO DE DOS GOLPES QUE ATURDE AL ENEMIGO
CONTRAATAQUE	50	HADHOD PUEDE CONTRAATACAR DE FORMA AUTOMÁTICA
BERSERKER	65	REDUCE EN UN 10% LAS ESTADÍSTICAS DEL OBJETIVO
CUCHILLA ESPÍRITU	65	REDUCE EL PODER DE ESPÍRITU DEFENSIVO DEL ENEMIGO
GOLPEAR	80	ATAQUE QUE SIEMPRE PROVOCA UN GOLPE CRÍTICO
ASALTO DE DURIN	95	PERMITE A HADHOD GOLPEAR CUATRO VECES
TALLADOR DE MONTAÑA	100	ATAQUE DE TIERRA MUY PODEROSO QUE DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS

PODER ESPIRITUAL

ESCUDO DE PIEDRA		CREA UN ESCUDO ALREDEDOR DE UN ALIADO
FURIA ARDIENTE		ATAQUE CON LOS ESPÍRITUS DEL FUEGO DE DAÑO VARIABLE
SOPORTAR LA LLAMA	15	REDUCE EL DAÑO POR LLAMAS AL GRUPO
ESCUDO DAÑINO	30	CREA UN ESCUDO QUE DAÑA A LOS ENEMIGOS QUE LO GOLPEAN
ESCUDO DE MONTAÑA	30	CREA UN ESCUDO ALREDEDOR DEL GRUPO
LLAMAS DE RUINA	45	ATAQUE CON FUEGO QUE DAÑA AL ENEMIGO PROGRESIVAMENTE
ESCUDO DEVASTADOR	95	CREA UN ESCUDO ALREDEDOR DEL GRUPO QUE DAÑA A LOS ENEMIGOS QUE LO GOLPEAN
LLAMADA DE DRAGÓN	100	CONVOCA AL DRAGÓN DE FUEGO PARA DAÑAR A TODOS LOS ENEMIGOS

TÉCNICAS PASIVAS

EVASIÓN DE ENANOS	10	PERMITE ESQUIVAR UN ATAQUE AUTOMÁTICAMENTE
REUNIÓN DE ENANOS	5	AUMENTA LA INTENSIDAD DEL ATAQUE
PODER SEÑORIAL	5	AUMENTA LA FUERZA DE HADHOD
EVASIÓN DE GLOIN	5	MEJORA LA CAPACIDAD PARA ESQUIVAR
ARMADURA DE GUERRA	5	AUMENTA EL VALOR DE LA ARMADURA
HACHA AVASALLADORA	5	HADHOD ASESTA SIEMPRE GOLPES CRÍTICOS
PODER DE BALIN	5	AUMENTA LA SALUD
RETO DE ENANOS	5	AUMENTA EL DAÑO DE LOS ATAQUES TRAS PROVOCAR A UN ENEMIGO
PRISA DE ENANOS	5	AUMENTA LA FRECUENCIA DE ACCIONES
ATAQUE DOBLE	5	PERMITE REALIZAR DOS ACCIONES EN UN MISMO TURNO





EAODEN

TÉCNICAS DE LANZA

ROMPER ARMADURA		PERMITE REBASAR LA ARMADURA DEL ENEMIGO
LANZA DE CABALLERO		ATAQUE MELÉ MÁS PODEROSO
GOLPE ENFURECEDOR		ATAQUE QUE CONVIERTE PARTE DEL DAÑO EN PA PARA EL ENEMIGO
RABIA ROHIRRIM	30	ATAQUE QUE PERMITE A EAODEN GOLPEAR DOS VECES
IRA DE EDORAS	30	ATAQUE QUE PERMITE A EAODEN GOLPEAR TRES VECES
GOLPE ESTIMULANTE	45	ATAQUE MUY DAÑINO QUE ACELERA AL ENEMIGO
ASALTO DE HELM	60	ATAQUE QUE PERMITE A EAODEN GOLPEAR CINCO VECES

PODER ESPIRITUAL

CONSUMIR SALUD		CONSUME SALUD DE UN ENEMIGO EN FAVOR DE EAODEN
CONSUMIR ESPÍRITU		CONSUME PS
CANALIZAR SALUD		TRANSFIERE PARTE DE LA SALUD DE EAODEN A UN ALIADO
GOLPE RESERVA		CONVIERTE PARTE DE LA SALUD EN PA
DISIPAR		ELIMINA LAS MEJORAS DE TODOS LOS ENEMIGOS
SEQUÍA ESPIRITUAL	35	DISMINUYE LA RESERVA DE PA DE UN ENEMIGO
CANALIZAR ESPÍRITU	35	TRANSFIERE PARTE DE LOS PA A UN ALIADO
CANALIZAR DEFENSA	50	TRANSFIERE PARTE DE LA DEFENSA DE EAODEN A UN ALIADO
MALDAD SILENCIOSA	50	IMPIDE A UN ENEMIGO UTILIZAR ATAQUES ESPIRITUALES
DESTRUIR ARMADURA	65	REDUCE EL NIVEL DE ARMADURA DE UN ENEMIGO Y AUMENTA EL DE EAODEN PROPORCIONALMENTE
ABSORCIÓN	65	HECHIZA AL GRUPO PARA QUE CONVIERTAN EN PA EL DAÑO DEL SIGUIENTE ATAQUE.
SACRIFICIO DE RESERVAS	80	HACE QUE TODOS LOS MIEMBROS DEL GRUPO CONVIERTAN SALUD EN PA
ESPEJO DE BATALLA	80	CREA UN ESCUDO QUE DEVUELVE EL DAÑO RECIBIDO
DISPERSAR SALUD	95	DRENA LA SALUD DE UN ENEMIGO Y LA TRANSFIERE AL GRUPO
ESENCIA DE SANGUIJUELA	95	CONSUME PA Y PS DE UN ENEMIGO DURANTE VARIOS TURNOS

TÉCNICAS PASIVAS

PODER DE HELM	10	AUMENTA EL DAÑO EN ATAQUES MELÉ
EVASIÓN DE ROHAN	5	AUMENTA LA CAPACIDAD DE EAODEN PARA ESQUIVAR UN ATAQUE
GRACIA DE MEARAS	5	AUMENTA LA CAPACIDAD DE REGENERACIÓN DE PS
EVASIÓN ROHIRRIM	5	EAODEN PUEDE ESQUIVAR UN ATAQUE AUTOMÁTICAMENTE
CONCENTRAR DEFENSA	5	REDUCE LA CANTIDAD DE DEFENSA PERDIDA AL USAR LA TÉCNICA CANALIZAR DEFENSA
GRACIA INSPIRADORA	5	AUMENTA LA TASA DE REGENERACIÓN DE PA
CONCENTRAR SALUD	5	REDUCE LA CANTIDAD DE PS PERDIDA AL USAR LA TÉCNICA CANALIZAR SALUD
CENTRAR ESPÍRITU	5	REDUCE LA CANTIDAD DE PA PERDIDA AL USAR LA TÉCNICA CANALIZAR ESPÍRITU
FRENESÍ	5	PERMITE REALIZAR DOS ACCIONES EN UN MISMO TURNO
ABSORBER MALICIA	5	CONVIERTE EN PA EL DAÑO PRODUCIDO POR ATAQUES ESPIRITUALES



MORWEN



FORJA DOBLE HACHA

CUCHILLA DOBLE		ATAQUE MELÉ DE GRAN DAÑO
RUINA DE HUARGO		ATAQUE MÁS DAÑINO CONTRA HUARGOS
PRISA DE GUERRA		ACELERA LOS ATAQUES DE MORWEN
RUINA DE URUK		ATAQUE MÁS DAÑINO CONTRA URUK-HAI
RABIA DE DONCELLA	20	ATAQUE MUY DAÑINO
HERIDA ENVENENADA	35	ENVENENA AL ENEMIGO PARA QUE PIERDA SALUD
HERIDAS GEMELAS	35	ATAQUE QUE PROVOCA MUCHO DAÑO CON EL TIEMPO
ATAQUE SORPRESA	50	FIERO ATAQUE MELÉ QUE NO PUEDE SER CONTRAATACADO
HERIDA PARÁLISIS	50	ATAQUE QUE IMPIDE AL ENEMIGO REALIZAR ATAQUES MELÉ, ADEMÁS DE DAÑARLE CON EL TIEMPO
IRA DE PENMARK	65	COMBO DE TRES GOLPES
CUCHILLA DE ATURDIR	65	RALENTIZA AL ENEMIGO UN TURNO
CUCHILLA VALEROSA	80	ATAQUE INFALIBLE
RUINA DE ORCO	80	ATAQUE MÁS DAÑINO CONTRA ORCOS
ASALTO ROHIRRIM	95	COMBO DE SEIS GOLPES

TÉCNICAS DE LADRÓN

ROBAR OBJETO		MORWEN ROBA UN ELEMENTO AL ENEMIGO
UTILIZAR HABILIDAD		MORWEN ROBA PUNTOS DE TÉCNICA AL ENEMIGO
OBTENER FUERZA	15	CONSUME FUERZA DEL ENEMIGO Y LA AÑADE A LA DE MORWEN
ROBAR ACCIÓN	30	MORWEN ROBA PA AL ENEMIGO
ROBAR SALUD	30	MORWEN ROBA PS AL ENEMIGO
UTILIZAR DESTREZA	45	EXTRAE DESTREZA DEL ENEMIGO Y LA AÑADE A LA DE MORWEN
ROBAR EXPERIENCIA		CONSUME PUNTOS DE EXPERIENCIA DEL ENEMIGO
CAPA DE LAS LLANURAS	75	MORWEN SE ESCONDE PARA NO SER ATACADA

TÉCNICAS PASIVAS

SUEÑO RÍO NEVADO	10	PERMITE ESQUIVAR UN ATAQUE AUTOMÁTICAMENTE
REUNIÓN EORLINGAS	5	AUMENTA EL PORCENTAJE DE INTENSIDAD QUE SE GANA EN LAS ACCIONES
MANOS DE ROHAN	5	AUMENTA LA DESTREZA DE MORWEN
INSPIRAR HECHIZO	5	REDUCE EL COSTE DE PA AL CREAR OBJETOS
JUSTICIA DE BALIN	5	CONTRAATAQUE AUTOMÁTICO
SUERTE DE MEARAS	5	AUMENTA LA FUERZA DE MORWEN
BENDICIÓN DE PODER	5	REDUCE EL COSTE DE PS
GOLPE AVASALLADOR	5	GOLPES CRÍTICOS EN LOS ATAQUES
POCIÓN ACELERADORA	5	REDUCE EL TIEMPO NECESARIO PARA CREAR POCIONES
ATAQUE DOBLE	20	PERMITE REALIZAR DOS ACCIONES EN UN MISMO TURNO

El camino hacia la victoria final

Aquí tenéis todos los pasos a seguir para conseguir vencer al Señor Oscuro. Quedan indicados los objetos más valiosos a conseguir, además del medio para derrotar a los jefes finales, sus atributos, y también la experiencia que conseguiréis con cada misión. Vuestro ha de ser el pulso firme que derrote a Saruman. ¡Adelante, guerreros!



1 LOS JINETES NAZGUL van tras Berethor. En ese momento es muy débil para hacer algo más que defenderse.



2 ANTE ESTAS BESTIAS SALVAJES es mejor el uso de la fuerza bruta, por lo que deben ser derrotadas por Berethor o Elegost.

Eregion

Es Eregion una tierra inhabitada al Sur de Rivendel. El pasaje al Este está bloqueado por las imponentes Montañas Nubladas.

MISIONES:

1. *Viaje al puesto élfico (+ 330 P.Ex.).*
2. *Defiende la caravana élfica (+ 820 P.Exp.).*
3. *Rescate en el paso de Caradhras (+ 990 P. Exp.)*
4. *Buscar altar de sanación élfica (+ 990 P. Exp.)*
5. *Reclamar el Mapa de Elrond (+1320 P. Exp.)*
6. *Encuentra a Hadhod el Enano (+3300 P. Exp.)*
7. *Encuentra la Puerta Oeste de Moria (+ 750 P. Exp.)*
8. *Recoge artefactos élficos (+ 820 P. Exp.)*
9. *Caza a los Huargos de esta zona (+1160 P. Exp)*
10. *Defiende altares de sanación (+ 1160 P. Exp.)*
11. *Sigue a la Comunidad a Moria (+ 170 P. Exp.)*
12. *Caza a los Hombres Salvajes (+ 2640 P. Exp.)*

GUERREROS DE GONDOR, vuestro apenado paseo sufre un vuelco. Poco podéis hacer ante **el ataque de los Nazgul (1),** salvo tratar de combatir y ser rescatados por la gentil dama Idrial. Seguid el camino hacia el Norte, sin pasar por alto los cofres del camino (que esconden un Escudo de Explorador y un Colgante Galadhrim). Los orcos ofrecen batalla antes de llegar al Puesto Élfico. Es hora de salvar partida y recoger cuanto encontréis: Cieno de Orthanc, Hojas Valle Largo, una Diadema de Plata, Lembas, Hoja del Viejo Toby, Guardabrazos y Hojas de Reyes. Seguid avanzando para rescatar la caravana élfica. Arwen da nuevas instrucciones a Idrial. Pero antes de seguir debéis acabar con los salvajes que asolan la zona. Equipaos con vuestros nuevos objetos y dirigíos a la bifurcación doble del Este, y la sencilla del Oeste. Recurrid a la Furia Loudwater para derrotarlos, y procurad mantener un buen nivel de Salud.

Ya en el Paso de Caradhras debéis buscar Lembas y Medicina Élfica, pero lo más importante es salvar al Dunedain de los Huargos. ¿O habéis sido vosotros los rescatados? En cualquier caso, **vuestro primer combate contra estas bestias (2)** os permitirá comprobar las habilidades de caza de vuestro nuevo aliado. Una vez exterminados los Huargos, si vais hacia el Este podréis empezar una nueva misión de exterminio de Huargos, empezando en la caverna. Recoged Lembas en la caverna y la Piedra Élfica del cofre al lado de la salida, y después cruzad el Puente del Norte.

Tras dar unos pasos os asalta el segundo grupo de Huargos, que han dejado de representar una amenaza ahora que sois tres en el grupo. El tercer y último grupo de Huargos se encuentra en el extremo Norte. Cuidado, pues sus mordiscos pueden causar gran daño continuado. La siguiente zona es la del Campamento, y nada más entrar encontraréis evidencias del paso de la Comunidad. La ruta del Suroeste lleva en cambio hacia un Anillo de Lothlorien.

Por fin llegáis al altar élfico. Hay varios cofres con lembas por el camino, Cieno y Medicina en la plazoleta. Bajad las escaleras y os enfrentaréis a un grupo de orcos. Los





3 **CADA UNO DE ESTOS ALTARES** oculta un artefacto (Piedra Élfica) que mejorará vuestras habilidades para la lucha.



4



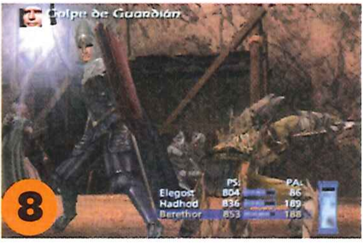
5

6 **ELEGOST Y SUS FLECHAS** son la mejor solución contra el Vigilante, demasiado alejado para ataques de melé.



7





8



COMBATE ESPECIAL

Vigilante del Agua

4000 PS - 242 PA

La principal desventaja de este combate es que el Vigilante sólo puede ser dañado por ataques a distancia. Por tanto las flechas de Elegost y la Furia Loudwater de Idrial son los únicos medios para lograr su derrota. Berethor o Hadhod pueden trabajar en la retaguardia, apoyando al grupo con objetos curativos.

PREMIOS:
- Medicina Élfica
- Athelas Fresca

lazos se estrechan entre los aliados antes de seguir por el paso hacia la llanura, a la izquierda. Tras el descanso en la fogata llega el momento de defender los Altares. El primero de ellos está a la izquierda, subiendo una escalinata. No os olvidéis de revisarlo **para conseguir un Artefacto Élfico (3).** Seguid después hacia el Norte (revisad la bifurcación Este en busca de equipamiento) y os encontraréis sobre el río. Hay aquí cofres con Lembas, Broche de Arnor y Medicina Élfica. Al salir de esta ruta daréis con el segundo altar de sanación y un nuevo artefacto en él. Tras el combate continuad hacia el bosque. Sólo podréis salir de aquí con un mapa, que se halla en el extremo más al Noroeste, junto a un cofre con Polen de Ucorno. No os marchéis sin conseguir Medicinas, **un Colgante de Lothlorien (4),** Lembas y una Capa de Lana. Al salir a los Cruces de Moria debéis dirigiros al Oeste, lugar donde encontraréis a Hadhod... y al **Troll de las Cavernas (5).** Su golpe más temible es el Gran Movimiento. Poned a prueba a Hadhod y la técnica de Elegost Ruina de Criatura.

Es hora de seguir hacia el Noreste por el sendero que lleva al Lago de Moria. Recoged por el camino la Herrumbre de Moria y el Yelmo de los Enanos para Hadhod. Esta es la Puerta de Moria, junto a su guardián, el Vigilante del Agua.

Moria Oeste

Tras una ancestral puerta hay minas y galerías que ocultan tesoros.

MISIONES

1. *Enfréntate al Guardián del Agua (+ 1980 P. Exp.)*
2. *Encuentra 7 runas de los Enanos (+ 1480 P. Exp.)*
3. *Localiza la gran fosa de Moria (+ 1200 P. Exp.)*
4. *Busca el libro de los secretos (+ 3900 P. Exp.)*
5. *Busca la Sala de los Registros (+ 4950 P. Exp)*

HADHOD se derrumba al conocer el cruel destino de su familia. Podéis buscar justa venganza tras recoger los Brazales de Cuero que hay en el extremo superior, a la derecha. La siguiente zona está inundada, pero antes de cruzar sus aguas os reencontraréis con un viejo conocido, **el Vigilante del Agua (6).** Repetid la estrategia del primer combate, e incluso podéis dejarle el esfuerzo de su derrota a Elegost.

En la siguiente sección podéis encontrar una Piedra de Mejora de Salud, a la izquierda, y un poco más arriba y a la derecha, la primera de las Runas. Si continuáis hacia arriba os enfrentaréis a un rival molesto y habitual de esta zona de Moria, **el Jefe Sombra (7).** En cualquiera de estos combates lo primordial es derrotar al Jefe, pues sus Llamas de Udun pueden acabar con todo el grupo. Liquidad después a sus esbirros y a los huargos del lugar.

Si proseguís por el Norte no paséis por alto unos Brazales de Acero, en la bifurcación que hay a la izquierda. Seguid después por el camino principal y derrotad a un nuevo Jefe Sombra. **¡Son tenaces estos malditos goblins (8)!** Entráis ahora en la Necrópolis, donde conviene revisar cada nicho para encontrar la segunda Runa, una Piedra de Protección Fuego, Hojas de Toby, Lembas, Brazales de Cuero, Agua de Lothlorien, Herrumbre de Moria, Decadencia Morgul, un ▶▶



COMBATE ESPECIAL

Jefe Sombra

2000 PS - 391 PA
El Jefe Sombra tiene la molesta costumbre de renovar su energía y la de sus esbirros, por lo que es fundamental que Idrial lo liquide con Furia Loudwater. Los arqueros en zonas elevadas pueden ser eliminados de un plumazo con la Descarga de Flechas del Modo Perfecto.

PREMIOS:
- **Idrial:** Espada Curva de Acero
- **Berethor:** Anillo Élfico de Ira
- **Elegost:** Capa de Capitán



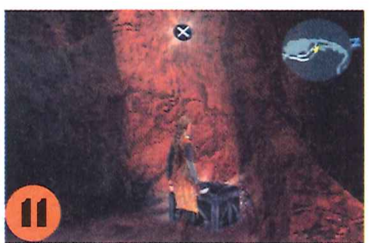
9 **LAS ARMAS DE LOS ENANOS** han quedado atrás. Qué mejor homenaje que utilizarlas para vengar su muerte.



12 **EL BALROG HABITA EN MORIA** No tendréis que plantarle cara por el momento, pero os indicará cuál es la salida de la Mina.



10



11



13



14

Yelmo de Acero y, finalmente, la tercera Runa en el extremo superior derecho. ¡Los enanos sí que saben agasajar a sus muertos!

Recuperad fuerzas en este cruce de caminos. Vuestro primer objetivo ha de ser la ruta Oeste. Este nuevo pasaje está también repleto de tesoros (Escudo Eano, Herrumbre, Viales y dos Piedras Élficas), pero también de un nuevo Jefe Sombra. Ya en las grandes salas del Salón del Trono podéis haceros con las preciadas Runas 4 y 5, en las salas Oeste y Este, lugar este donde conseguiréis también **una nueva hacha para Hadhod (9).**

La sala central esconde el Libro de los Secretos, pero también os aguarda un Yelmo Enano, bien custodiado por **otro incansable Jefe Sombra (10).** Seguid las instrucciones del cuadro donde se habla de él no ya en este combate, sino cada vez que os enfrentéis a este molesto hechicero. Hay una pequeña plaga de ellos en estas minas...

Volved a la bifurcación de salida. La ruta a seguir ahora es la del Este. Os encontráis en la Fosa del Balrog, cuyo nombre no augura nada bueno... **En la planicie central podéis dar con la sexta Runa (11).** Seguid bajando y prestad atención a cualquier rampa o escalera, pues ha de conducir a un cofre. En la gran llanura del extremo Norte asistiréis a un aviso de lo que os aguarda, a manos **del terrible Balrog (12).** Sólo entonces sabréis de la importancia de encontrar la salida. No os preocupéis aún por este enemigo y examinad estas cavernas. Buscad la Medicina Élfica, Cerveza de Enano y Hoja de Reyes de los cofres adyacentes, y volved sobre vuestros pasos, que, cómo no, os han de llevar nuevamente a vuestra "querida" bifurcación.

Esta es vuestra última visita al cruce de caminos; tomad ahora la ruta Norte. No tardaréis mucho en dar con la última Runa. Hay tres nuevos caminos a la derecha: uno lleva a un puesto de Salvado, el otro a un cofre con Cerveza de Enanos y Ceniza de Gorgoroth, y el tercero de la izquierda a una nueva zona: la Sala de Criptas. Tomad cuantos objetos podáis de esta sala y acabad con los enemigos que la pueblan, antes de continuar por la puerta que hay a la izquierda, que Idrial abre gentilmente por vosotros gracias a la inscripción que tiene. Os encontráis en la Sala de Registros, **plagada de Huargos y Goblins (13).** No seáis tan osados como para librar estos combates con poca salud, ya que son demasiado abundantes como para no recibir gran daño. Hay varios objetos que avisan de la gran batalla que os os aguarda más adelante, como un útil Colgante Agua de Fontegris. Abríos camino entre estos rivales **hasta la salida (14)** y disponeos a luchar por llegar hasta el Este de Moria.

Moria Este

Los laberintos de Moria se expanden sobre la ciudad subterránea, donde dicen habita un ser de fuego de poder incontestable.

MISIONES

1. *Llega al puente de Khazad-dùm (+ 19800 P. Exp.)*
2. *Busca el Hacha de Balin (+ 4950 P. Exp.)*
3. *Mata a nueve trolls de Moria (+17920 P. Exp.)*
4. *Busca la estatua del Señor Enano Nain (+ 3950 P. Exp.)*
5. *Busca la Armadura del Dragón (+ 5940 P. Exp.)*
6. *Mata al Espíritu Goblin Portador (+4950 P. Exp.)*





15 LAS ALMAS DE LOS CAÍDOS son luces que señalan tumbas de guerreros. Suelen ocultar armas o equipamiento.













18 ESTE ALTAR IMPURO suministra poder a los Goblins de Moria. Destruidlo para acabar con estos seres.



JEFE FINAL

Balrog





42500 PS/4238 PA
El Balrog es sinónimo de muerte para todo el grupo de Berethor, ya que solos no tienen ni una oportunidad. Tanto el Pilar de Fuego como el Fragor del Infierno bastarían para acabar con todo el grupo de un golpe, pero afortunadamente contáis con la ayuda de Gandalf, quien tiene poder más que suficiente para acabar con este enemigo. Su Descarga Valinor le bajará los humos rápidamente a la bestia. Pero como es justo y necesario que acumuléis experiencia, procurad que todos los personajes ataquen al Balrog.

PREMIOS:
- Piedra Élfica Pulida de Sombra Maléfica.

7. Detén el Tambor (+ 5940 P. Exp.)
8. Mata al Jefe Goblin (+ 4950 P. Exp.)
9. Buscar el Arco Goblin (+ 4950 P. Exp.)
10. Busca el Yelmo de Lorien (+ 4950 P. Exp.)

SI REVISÁIS EL CADÁVER DEL TROLL abatido por La Comunidad encontraréis unos Guardabrazos de Acero. **Revisad asimismo otras luces (15).** Continuad hacia delante. Ya en la mina del Enano os esperan nuevos retos, aunque lo primero es coger las Hojas de Reyes y las Gotas de Valinor, a la derecha. Advertid que en esta zona los goblins surgen de las grietas, y algo más adelante os rodearán en un combate simultáneo. Son cinco goblins contra vosotros, y debéis daros la vuelta para encarar a aquellos que queden fuera de vuestro alcance. Coged los objetos que custodiaban y, más adelante, acabad con el primero de los nueve Trolls que asedian el lugar. También podéis conseguir el Hacha de Balin. Buscad a ambos extremos (la rampa de la izquierda y la bifurcación al Noreste) objetos como Piedra de Defensa Contundente, o Hebilla Enana.

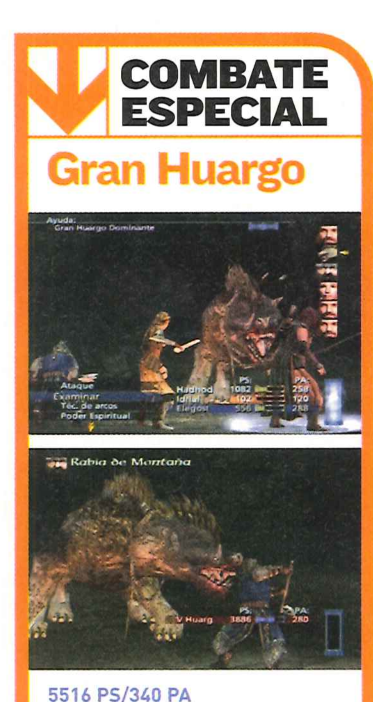
Esta es la Escalera del Abismo. En los extremos bifurcados hay Grebas de Guardia Real y objetos curativos, mientras que en la parte central hallaréis la Estatua de Nain... **¡y a un fornido Troll (16)!** Haced que caiga junto a su amigo goblin gracias a la Ruina de Criatura. Las escaleras del abismo se derrumban, a la vez que afloran los lazos más profundos. Pasad a la siguiente sala. Coged la Piedra de Protección Fuego, a la izquierda. La salida se encuentra en el extremo Este, pero antes revisad cada sala para conseguir un Broche de Gondor, Cerveza de Enanos (a la izquierda) y Gotas de Valinor.

Los tambores que escucháis (17) pueden alertar a nuevos orcos: ¡es imperativo detenerlos! Acudid a la zona central y liquidad a estos Orcos. Antes de continuar podéis dar caza al tercer Troll, a la derecha de los tambores. Salid por el Suroeste. Coged la Hebilla Enana de Oro escondida a la izquierda de la entrada y bajad por la pasarela de la izquierda. En la parte Oeste de las Pasarelas Goblin encontraréis al cuarto Troll, en el centro. Ah, la entrada al Mausoleo: ¡estáis muy cerca del viejo Mago Gris! Haceos con una Espada Larga de Acero en el altar del centro, seguid por la derecha y acabad con un quinto Troll. Cuidado con los goblins que se ocultan en las grietas de estas galerías.

Podéis encontrar el Arco Goblin a la izquierda de la entrada a la siguiente sección, además de una Espada Corta y Grebas de Oro. No mucho más adelante Hadhod podrá vengar a los suyos acabando con el **Jefe de los Goblins (18).** Los esbirros de este Jefe son carne de cañón, así que centrad los ataques de Hadhod e Idrial sobre el líder.

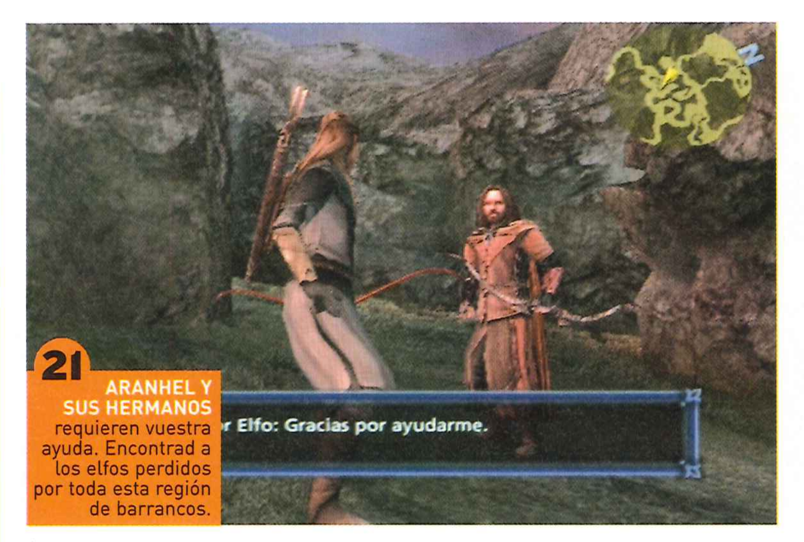
Llegáis así a las las escaleras de Khazad-Dùm. Bajad por ellas **al encuentro de dos Trolls (19).** Ahora ya sois lo bastante fuertes como para darles pronta muerte. Los últimos Trolls os esperan en el Puente de Khazad-Dùm. Uno de ellos es un Tamborilero, el principal enemigo en este combate si no queréis que su Furia Sónica frustre vuestras esperanzas. **El Balrog trata de derrotar a Gandalf (20).** Antes de correr a su encuentro debéis recoger el Yelmo Dorado, a la derecha. Es hora de convertir el temor en destreza. ▶▶

COMBATE ESPECIAL
Gran Huargo



5516 PS/340 PA
¡Podéis apostar a que no habréis visto Huargo más grande! La mejor estrategia contra esta bola de pelo es sanar inmediatamente las heridas provocadas por su Mordisco Aturdidor o el Doble Zarpazo, y recurrid al ataque Ruina de Criatura de Elegost. El acero de Berethor también presta gran ayuda, pero el hacha de Hadhod es muy poco eficaz.

PREMIOS:
- **Idrial:** Espada de Acero Curva de Fangorn



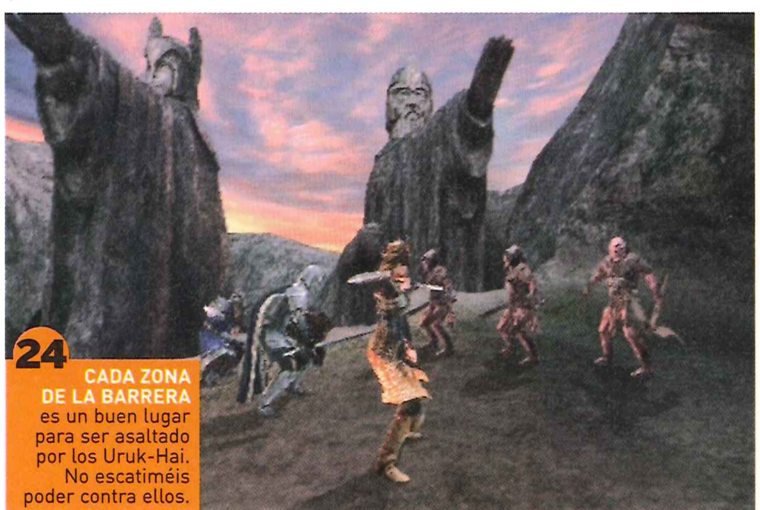
21 **ARANHEL Y SUS HERMANOS** requieren vuestra ayuda. Encontrad a los elfos perdidos por toda esta región de barrancos.



22



23



24 **CADA ZONA DE LA BARRERA** es un buen lugar para ser asaltado por los Uruk-Hai. No escatiméis poder contra ellos.



25



26

Barrera Estemnet

El gran Río Anduín fluye hacia el Sur por profundos barrancos que desembocan en Rohan.

MISIONES

1. Alcanza la Llanura de Rohan (+ 9550 P. Exp.)
1. Localiza el puesto de Rohan (+ 11550 P. Exp.)
3. Salva al soldado de Rohan (+ 11550 P. Exp.)
4. Libera la Estacada (+ 11550 P. Exp.)
5. El rencor de todos (+ 16500)
6. Encuentra dos elfos en la cueva (+ 13200 P. Exp.)
7. Busca un elfo en los barrancos (+ 13200 P. Exp.)
8. Busca un elfo cerca de la cueva (+ 11550 P.Exp.)
9. Busca un elfo cerca del río (+ 9990 P. Exp.)

ESTA ZONA ROCOSA está plagada de bifurcaciones y rutas a explorar. Antes de adentraros, giraos y coged la Capa de Lana de Explorador del cofre junto a la orilla. A continuación permitid que el elfo Aranhel se una a vosotros. Sus flechas serán indispensables contra la plaga uruk de la región. **Tenéis que encontrar a sus compañeros (21),** y habéis de empezar por la gruta del Este. Allí espera el Gran Huargo.

Tras derrotarle, entre los huesos podéis ver dos luces, que ocultan un Peto de Acero y Veneno del Bruinen. Al final de la caverna, al Sur, hay otras cuatro luces con dos Piedras Élficas y objetos curativos, junto al **primer elfo a rescatar (22).** Subid hacia el Norte y encontraréis otros dos elfos. Regresad a la entrada de la caverna. Buscad en la zona central un Faldón de Arnor. Ahora dirigíos al Norte. Seréis testigos del regreso del Mago Blanco.

Hacia el norte se encuentra el resto de los acantilados a librar de las hordas Uruk-Hai. Si vais hacia el Oeste podréis localizar el puesto de Rohan. Más arriba, en la zona Oeste central hay otro explorador elfo que agradecerá vuestra ayuda. Preparaos para asaltos continuos de Uruk-Hai. Más al Noroeste **se produce una de estas emboscadas (23),** que requieren vuestros golpes más contundentes contra los Veteranos Uruk. Hay otro explorador elfo sobre un montículo. Tras rescatarlo es posible que os cuestionéis la destreza de los elfos como guerreros... en cualquier caso, **tras el último ataque Uruk (24)** conseguiréis un Arco de Gondor .

Al último elfo de esta zona **lo debéis rescatar de unos Huargos (25).** Volved a la zona Sur, y siguiendo la ruta Suroeste encontraréis una Espada Larga de Guardia de la Fuente y unos Brazales de Oro, además de un Broche Rohirrim. También os toparéis con un grupo de Uruks entregados a sus salvajes hábitos. Si pretendéis rescatar a este prisionero debéis acabar con **varias hordas de Uruk-Hais (26)** que os atacan sin cesar. Para derrotarlos y así liberar la Estacada debéis concentrar los esfuerzos de Elegost y su Ráfaga de Flechas y a Berethor con su Ruina de Orco, dejando a Idrial en la retaguardia encargándose de curar.

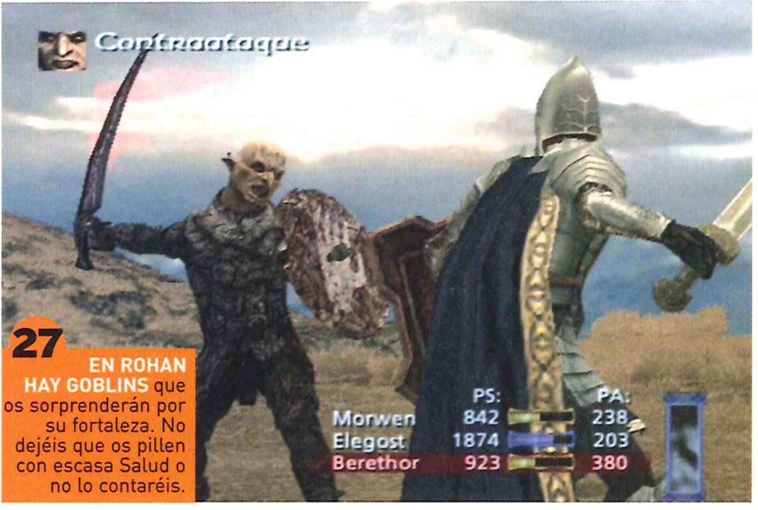
Rohan

Rohan no cuenta con defensas naturales; sus pueblos dispersos han de buscar amparo en sus jinetes.

MISIONES

1. Salva al guerrero (+7420 P. Exp.)
2. La familia de Morwen
3. Libera el Río Nevado (+ 14920 P. Exp.)
4. Jinetes en pueblo (+9900 P. Exp.)





27 **EN ROHAN HAY GOBLINS** que os sorprenderán por su fortaleza. No dejéis que os pillen con escasa Salud o no lo contaréis.



28

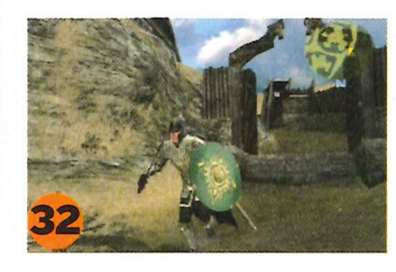


29



31





32



30 **EOMER EL ROHIRRIM** os encarga que reagrupéis a sus hombres para que puedan dirigirse al Abismo de Helm.

COMBATE ESPECIAL

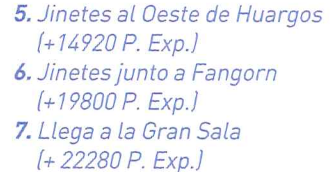
Grima Lengua de Serpiente





3000/2003
Grima está escoltado por dos Uruk-Hai, que cuentan con ataques drenadores. El propio Grima es capaz de atacar simultáneamente, e incluso inmovilizaros con Cuerdas de Sombra. La Rabia de Ciudadela acallará su lenguaviperina.

PREMIOS
- **Berethor:** Espada Larga de Rohan 3ª Edad
- **Elegost:** Alpartaz de Malla
- **Morwen:** Muslera Dorada



5. Jinetes al Oeste de Huargos (+14920 P. Exp.)
6. Jinetes junto a Fangorn (+19800 P. Exp.)
7. Llega a la Gran Sala (+ 22280 P. Exp.)

NO DEJÉIS QUE EL SOMBRÍO ÁNIMO DE EOMER se os contagie. Además, qué misión más clásica para paladines como vosotros que la de salvar a una doncella en apuros... Mas debéis ser advertidos: **estos no son Goblins normales (27),** sino que su fortaleza supera con creces a las de sus predecesores. Recurrid a vuestros golpes más poderosos y no escatiméis en objetos curativos. Al llegar a la aldea os encontraréis un panorama desolador, pero también podréis rescatar a vuestra nueva compañera: la guerrera Rohirrim Morwen. Tras obtener para ella un Yelmo de Explorador, seguid avanzando hacia el Norte, al Puesto de Vigilancia.

Continuad por el Noroeste. No bajéis la guardia, ya que la zona **es refugio de muchos Bárbaros (28).** Por el camino, a la derecha, encontraréis unas Escarcelas de Cuero. Al seguir la ruta Este entraréis en un Hervidero de Huargos en forma de caverna, por lo que disponeos a **destruir a estas bestias (29).** La salida más al Noreste os lleva a los Jinetes de Rohan. Es entonces momento de volver a la salida de la gruta, y seguir por el camino Noroeste. Antes de tomar la ruta Noroeste debéis adquirir la Cimitarra Dunedain. Ya en ese camino podéis haceros con unas Grebas de Acero de los Elfos. Retomad vuestro camino hacia el Norte. Al final de la pasarela exterior de esta gruta tenéis un Hacha Cercenadora y una Piedra de Defensa contra Armas de Filo. No os será fácil conseguirlas ante las molestas atenciones de los Huargos. Revisadas estas cavernas, volved a la entrada de las grutas.

Vuestro camino os lleva ahora hacia el Este, a la Frontera entre Rohan y Fangorn. Llegaréis entonces de nuevo a la aldea de Morwen. Vuestro pasos topan de nuevo **con los de Eomer (30),** cuyo aliado ordena reagrupar fuerzas junto al Puente Nevado. Continuad hacia el Norte para encontrar a los jinetes junto a Fangorn y encaminaos hacia la fortaleza, a través de la ruta Noreste que sale desde la aldea.

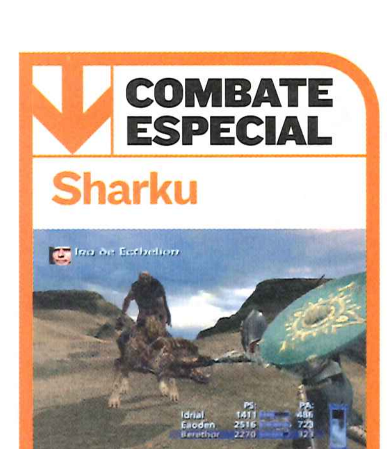
Tras las rencillas entre las mujeres del grupo, es hora de cruzar el puente. Antes de entrar coged el Anillo de Poder Enano, y aguzad vuestros sentidos: ¡los goblins están aquí! Hay varios objetos curativos, además de una Espada de Obsidiana en un cofre, en la parte central de este pasillo.

Una vez salvéis al aldeano vuestro objetivo es abrir las puertas que conducen a la Sala. Tened en cuenta que están bien vigiladas por guerreros goblin. Las dos primeras manivelas están a la derecha, subiendo por la rampa de piedra, mientras que **la tercera está en el extremo opuesto (31)** de la aldea. Conseguid en ambos puestos un Escudo Rohirrim, un Yelmo de Lorien, Brazales de Acero y una Capa de Lana de Gondor. Si habéis equipado a vuestro grupo con dichos objetos, podéis avanzar a continuación **por la puerta de la izquierda (32).**

Son dos más las manivelas a activar en este segmento. Queda una en el otro extremo. Antes de acceder a la Sala del Pueblo debéis buscar una Piedra de Defensa Agua, Grebas de Hierro Rohirrim, un Colgante de Restauración, una Hebilla de Mineros, un Hacha de Hierro y unos Guardabrazos también de Hierro. Finalmente, tenéis que entrar en la Sala para ajustar cuentas con el traidor al Rey Theoden.

COMBATE ESPECIAL

Sharku



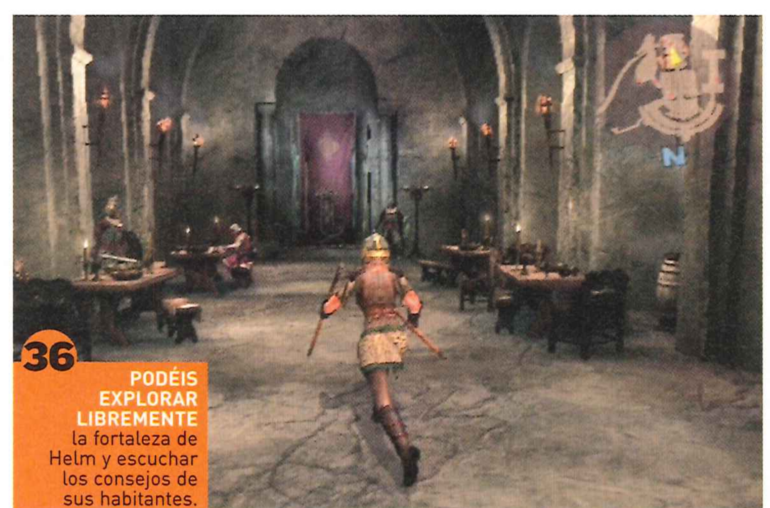


7000/627
Los secuaces de este horrendo jinete deben ser los primeros en caer. Su objetivo es manteneros ocupados mientras Sharku os ataca con sus peores golpes, así que es menester libraros de ellos nada más comenzar el combate. Si habéis sabido luchar y no habéis huído de los combates, Morwen ha de ser lo bastante fuerte como para causar gran daño a su enemigo. También es una buena opción usar las técnicas de lanza del recién llegado Eaoden, además de su capacidad para absorber energía de los enemigos.

PREMIOS
- **Idrial:** Espada de Eomer
- **Hadhod:** Grebas de Cuero
- **Berethor:** Escudo de Gondor



33 EL CAMINO A HELM os trae la incorporación de un nuevo aliado, Eaoden, experto en el uso de la lanza.



36 PODÉIS EXPLORAR LIBREMENTE la fortaleza de Helm y escuchar los consejos de sus habitantes.



34



35



37



38

▶▶ Grima es demasiado ladino como para dejarse vencer. Se da a la fuga, pero no podéis hacer nada por detenerle (en cualquier caso, el destino le ha de dar su merecido). Recoged los objetos de todos los cofres de la Sala: en la esquina superior derecha, un Vial Reto Sombra. En la parte inferior, unos guardabrazos de Hierro. Si buscáis en la sección izquierda de la sala, encontraréis también una Piedra Élfica de Defensa Agua, Hojas de Reyes y Medicina Élfica. Ya podéis salir por la gran puerta al Oeste, activando la manivela que se encuentra junto a la puerta de entrada a esta sala.

Si habéis salido del pueblo es que vuestro objetivo de liberar el Río Nevado ha sido cumplido con éxito. En la pequeña ruta al Oeste tenéis un Hacha de Bronce de Talar, y no muy lejos podéis hallar Brumas Loudwater y Medicina de Valinor. Poco después sufriréis el ataque de unos Huargos, que tras ser vencidos aportan una Hoja de Horror para Berethor y un Yelmo de Cuero para Eaoden. Tal es el nombre de vuestro nuevo compañero, que **se ofrece a escoltaros a Helm (33).** Su ayuda os resultará muy oportuna, pues es posible que los JInetes Oscuros merodeen por estas tierras. Entre ellos, **los Huargos y los Goblins (34),** no se puede decir que estéis poco atareados, ¿verdad?

En las mesetas de la Montaña Blanca Elegost pondrá a prueba **sus dotes de rastreador (35),** pero lamentablemente para dar malas noticias a Morwen, que sabrá del triste destino de su familia. No es momento para rendirse, pues en la zona os esperan más huargos y enemigos. Entre ellos el asesino que busca la guerrera Rohirrim. Ateneos a nuestras indicaciones.

Abismo de Helm

Esta fortaleza ha sido el mejor de los refugios en tiempos de invasión, pues nunca cayó mientras estuvo bajo la defensa de los hombres.

MISIONES

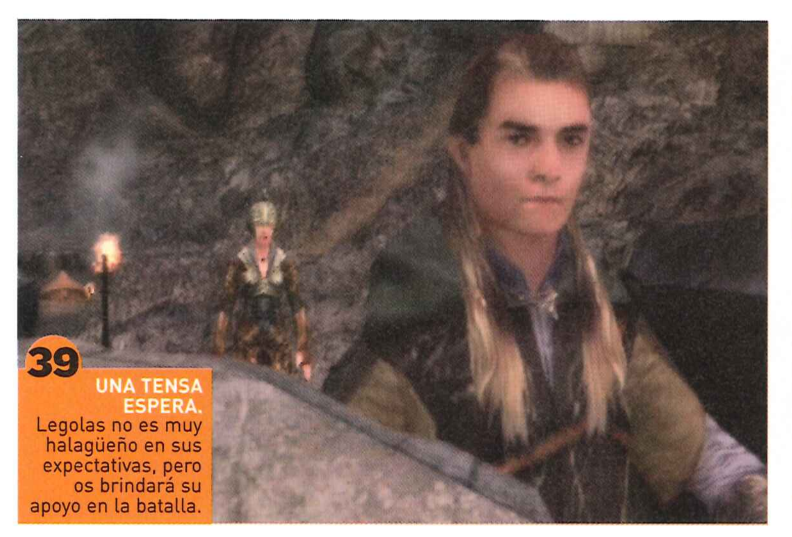
1. *Habla con Gamling (+10400 P. Exp.)*
2. *Habla con Légolas (+ 17300 P. Exp.)*
3. *Habla con Gimli (+17300 P. Exp.)*
4. *Habla con Aragorn (+17300 P. Exp.)*
5. *Habla con Théoden (+ 3640 P. Exp.)*
6. *Vuelve con Gamling (+10400 P. Exp.)*
7. *Recupera el Martillo de Helm (+24640 P. Exp.)*
8. *Ayuda a Aragorn en la puerta (+26640 P. Exp.)*
9. *Defiende el Abismo de Helm (+32640 P. Exp.)*

NO OS CREÁIS A SALVO POR ESTAR EN HELM, si bien podéis permitiros un respiro y **explorar la fortaleza libremente (36).** Recorred el establo y subid por la pasarela hasta el gran patio, no perdiendo de vista cualquier cofre en el camino. Bajad a la Armería por las escaleras a la izquierda y hablad con Gamling. Conseguiréis nuevas armas en esta sala, representadas por las luces en las estanterías.

De nuevo en el exterior, es hora de hablar con los miembros de La Comunidad. **Aragorn (37)** os espera en los establos. **Gimli (38)** disfruta de un banquete en el comedor, en el centro de la fortaleza. Si subís las






39 **UNA TENSA ESPERA.** Legolas no es muy halagüeño en sus expectativas, pero os brindará su apoyo en la batalla.

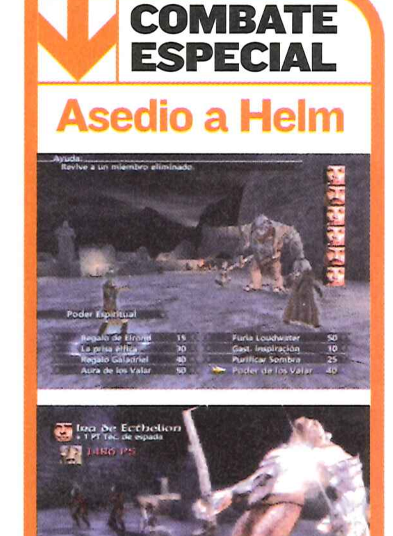

40


41


43


44

COMBATE ESPECIAL
Asedio a Helm



Los dos últimos combates son librados sin apoyos adicionales. Vuestros enemigos son un Troll Veterano y dos Berserkers Uruk. Tras ellos llegan más Trolls y nuevos Berserkers. EL hechizo Gracia de Valinor, para resucitar automáticamente, es el único medio para sobrevivir ante los enemigos más poderosos.

PREMIOS
- **Idrial:** Diadema de Plata
- **Berethor:** Insignia Fuentegrís
- **Berethor:** Escudo Corte Real
- **Hadhod:** Alpartaz de Mithril


42 **LA BRECHA EN EL MURO** requiere que combinéis fuerzas con Gimli para detener el flujo de enemigos.

escaleras y vais a la pasarela Norte encontraréis al Rey Theoden, cuyas palabras os darán aliento. Bajad ahora por las escaleras en el nivel inferior, cerca de la entrada a la Armería, y encontraréis un Martillo de Mithril para Hadhod. Otros objetos útiles de esta zona son un Broche de Ira Élfica, una Hebilla de Herreros y unos Guardabrazos de Hierro. Seguid por la pasarela superior para encontrar **al elfo Legolas (39).** Una vez hayáis hablado con todos estos amigos, volved con Gamling: es hora de luchar por Helm.

El desarrollo de este capítulo difiere bastante del resto. La primera parte, de conversaciones y exploración, supone sólo un reposo ante los durísimos enfrentamientos que os esperan. Básicamente estaréis inmersos en un interminable asalto a la fortaleza del Abismo de Helm, a lo largo del cual vuestro objetivo es defender las posiciones más vulnerables de este refugio. Esas son las malas noticias. Las buenas vienen en forma de amigos, unos aliados que estarán con vosotros a lo largo de casi todos estos combates.

Durante el primer asedio (40) tendréis de vuestro lado a Légolas, que parece haber sufrido cierto desgaste, ya que muchos de sus golpes no impactan sobre los enemigos. En cualquier caso, debéis detener a varias hordas de Uruk-Hai. Cuentan con peligrosos ataques debilitadores o de veneno, que hacen imprescindible el uso continuado de objetos curativos o la Purificación Sombra de Idrial.

Una Descarga de Flechas o cualquier ataque Ent del Modo Perfecto acabarán con cualquier oleada Uruk. Pero el verdadero objetivo no son ellos, **sino las escaleras (41)** por las que suben, las cuales pueden tener más de 20000 Puntos de Salud. Procurad reservar los ataques especiales de Légolas, el Asedio de Ciudadela o cualquier ataque del Modo Perfecto para destruir dichas escaleras. Si no las destruís en dos turnos, inmediatamente después aparecerá un nuevo enemigo a través de ellas. Resistid durante esta sucesión de tres batallas. Vuestros premios serán unos Brazales de Bronce, una Espada Larga de Acero Númenor, una Cimitarra de Acero del Este, un Alfanje de Hierro de Isengard, un Escudo Uruk de Isengard, un Yelmo de Acero de Rohan y un Faldar de Acero de Guardia de la Fuente.

La batalla cambia de lugar: los orcos **han conseguido penetrar la muralla (42)** por medio de una explosión. Esta vez es Gimli quien os presta ayuda. Dejadle a él cualquier zapador que aparezca por el hueco (pues sus ataques los eliminarán de un solo golpe), y concentrad vuestros esfuerzos en los Uruk que aparecen sin cesar por el hueco. Lamentablemente no cesan de aparecer nuevos Orcos por el agujero. No os rindáis: sus suministros no son eternos... ¡aunque lo parezcan! Obtendréis una Pica de Hierro Uruk y unos Brazales de Cuero Cocido.

La última batalla es necesaria para proteger la entrada principal. Salvad partida antes de hablar con Gamling. Procurad terminad pronto **los combates que libréis por el camino (43).** En esta contienda os apoya Aragorn y su devastador ataque Ruina de Sauron. **Los primeros enemigos son unos "inofensivos" orcos (44),** pero tras ellos llegan tres Trolls Veteranos casi invencibles. Seréis recompensados con muchos Puntos de Experiencia si salís con vida, además de unas Grebas de Hierro Rohirrim y unos Brazales de Guardia. Sólo queda un combate, explicado en el recuadro.



COMBATE ESPECIAL

Gothmog





20859 PS /60593 PA
Son dos las ocasiones en las que os enfrentaréis al comandante de los orcos, pero la segunda vez será la definitiva. Usad ataques debilitadores si queréis causarle un mínimo de daño. Sus arqueros son presa fácil para las flechas de Faramir. Por desgracia, el resto de los ataques del hijo de Denethor no son muy dañinos, así que tendréis que dejarle el trabajo más duro a Berethor o Elegost. Eaoden ha de ser vuestra salvaguardia para no perder salud. Y mantened a raya los apoyos de Gothmog, pues por medio de su conjuro Puerta Negra va a recuperar esbirros continuamente. Así y todo, el gran orco huirá de la muerte.

PREMIOS

- **Berethor:** Espada Larga de Minas Tirith
- **Berethor:** Faldar de Acero de Guardia de la Fuente
- **Hadhod:** Tabardo de Mallas de Escamas
- **Elegost:** Alpartaz de Cota de Mallas Dunedain

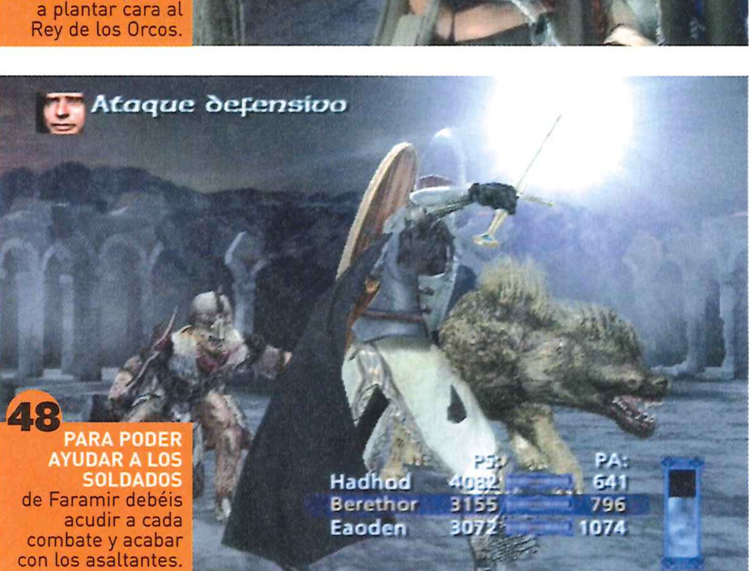
45 EL ÚNICO GUERRERO que defiende Osgiliath es Faramir. Os ayudará a plantar cara al Rey de los Orcos.



46



47



48 PARA PODER AYUDAR A LOS SOLDADOS de Faramir debéis acudir a cada combate y acabar con los asaltantes.



49



50

Osgiliath

La antigua ciudad de Gondor cruza el Anduín al Este de Minas Tirith, siendo la defensa del río. Ahora es defendida por los hombres del único hijo vivo del Senescal.

MISIONES

1. *Salva a los defensores (+ 27720 P. Exp.)*
2. *¡Al puente! (+ 46200 P. Exp.)*
3. *El botín de la guerra (+23900 P. Exp.)*
4. *Manos Sanadoras (+23100 P. Exp.)*
5. *¡Rescata a Idrial! (+46200 P. Exp.)*

FARAMIR Y SUS HOMBRES necesitan vuestra ayuda (45) de inmediato. Ignorad por el momento las acusaciones que vierte Eaoden contra Berethor. Buscad unos Brazales de Acero, un Hacha de dos Piezas (en el sector Norte de esta plazoleta), una Hebilla de Señores de Oro (en el rincón Sur) y una Insignia de Poder, objetos custodiados **por los Trolls (46)** que atacan a vuestros aliados. Tal vez la verdadera amenaza sean las revelaciones que se hacen sobre el papel de vuestro líder, Berethor.

Tras el segundo combate consequiréis unas Grebas de Acero, y un Anillo de Refugio de Fontegrís después de ganar el cuarto. En total son siete las misiones de rescate que libráis en las Ruinas de Osgiliath. No paséis por alto un cofre con una Lanza de Acero Rohirrim, que Eaoden agradecerá para enfrentamientos venideros. En vuestro camino podéis reunir objetos guardados por estos enemigos, como son un Yelmo de Guardia Real, un Arco de Bosque Negro, una Capucha de Lana Dunedain, un Guardabrazos de Acero y también una Piedra de Defensa Espiritual.

Una vez en la Plaza de Osgiliath debéis continuar con **vuestra labor de apoyo (47)** a lo largo de ocho combates contra Goblins y Huargos. Buscad una Muslera de Velocidad y un Colgante de ira nada más entrar, en un cofre. No desfallezcáis ante la decena de combates que vais a librar en esta plaza. Se trata sobre todo de **Goblins de bajo rango (48)**, por lo que no os ha de resultar muy difícil deshaceros de ellos en poco tiempo. Vuestros enemigos son avariciosos, pues guardan un Escudo de Batalla, unos Brazales de Acero, un Broche de Santuario de Rivendel, un Alpartaz de Malla y un Escudo de Reyes. Tras acabar con todos los enemigos de la plaza subid por la rampa norte para acabar con su líder, Gothmog.

Salid por el Portón del Oeste. Idrial es arrojada a su suerte por un Nazgul. Para acudir a su rescate debéis ir por las azoteas. Mientras la elfa se defiende en la plazoleta, vosotros combatís **al primer Nazgul (49)** en la zona central de los tejados. Usad Rabia de Ciudadela y Ruina de Criatura insistentemente contra la inagotable salud de este enemigo. Otro como él, junto a dos Goblins, os espera en la ruta Oeste, que **conduce a las alcantarillas (50)**. Su rastro deja unos Guardabrazos de Acero y unas Escarcelas de Cuero, además de una Lanza de Oro. Antes de entrar coged la poderosa Hacha de Batalla para Hadhod.





51 **ANTES DE RESCATAR** a Idrial debéis librar una serie de combates en las alcantarillas, de escasa dificultad.



52


53


55

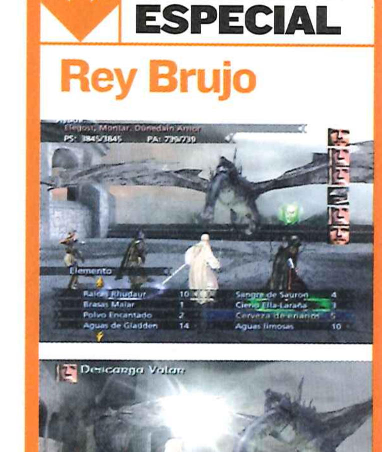


56


54 **LOS TROLLS HAN TOMADO TIRITH** y diezman su población. Exterminadlos a todos antes de buscar a Gandalf.

COMBATE ESPECIAL

Rey Brujo



172942/60332
Gandalf vuelve a acudir a vosotros en momentos de necesidad. Su Descarga Valar es el mejor medio para derrotar al Rey Brujo. Procurad evitar los efectos de su hechizo Miedo y no tardaréis en hacer que se dé a la fuga. Dada la rapidez de este combate, intentad una rotación de turnos para que ataquen todos vuestros personajes.

PREMIOS
-Berethor: Escudo de Batalla de Oro Élfico

El avance en las alcantarillas es simultáneo a los combates de Idrial. Buscad el Escudo de Batalla del Este y la Piedra de Mejora de Armadura en la primera bifurcación, a la izquierda. No dejéis de inspeccionar cualquier túnel, pero el más interesante ha de ser el del extremo Oeste, pues esconde una Lanza de Fresno y un Anillo de Santuario. **Acabad con los Trolls (51)** y salid por la ruta que hay justo a la izquierda para reuniros con Idrial. Pero no hay tiempo para el romance a causa de dos peligrosos combates. **Los dos primeros Nazgul (52)** no son rivales para la Furia Loudwater de Idrial, pero son sólo un anticipo de la verdadera batalla contra su amo. **La energía del Rey Brujo es intimidante (53),** pero por el momento no es necesario que le deis muerte. Aún así Berethor ha de usar objetos como la Cerveza de Enanos para retirar la inmovilidad de Idrial, causada por el hechizo Miedo. Los mejores ataques son Rabia de Ciudadela, Furia Élfica, Ataque Dirigido y Furia Loudwater. Os merecéis un premio por esta victoria: una Insignia de Fortificación para Eaoden, la Espada de Mithril para Berethor y para Idrial una nueva Espada de Acero.

Minas Tirith

Levantada sobre niveles amurallados, la Ciudad Blanca sirve como último baluarte contra Sauron.

MISIONES

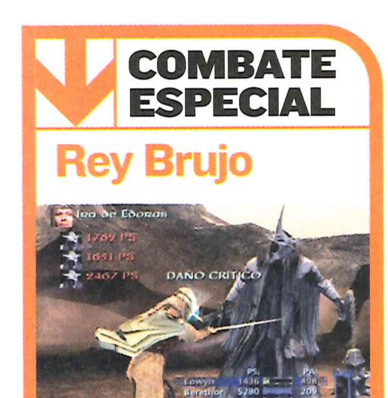
1. *Defiende el patio (+35640 P. Exp.)*
2. *Mata al troll desbocado (+23760 P. Exp.)*
3. *Mata a un troll del muro exterior (+23760 P. Exp.)*
4. *Salva a las tropas de un troll (+23760 P. Exp.)*
5. *Defiende la Tercera Puerta (+23760 P. Exp.)*
6. *Detén a los Nazgul y a las bestias (+ 41580 P. Exp.)*
7. *Ayuda a Gandalf contra el Rey Brujo (+ 47520 P. Exp.)*
8. *Recupera la bandera de Elendil (+ 60000 P. Exp.)*

ESTA CIUDAD ES EL OJO DEL HURACÁN en la batalla por la Tierra Media. La calurosa bienvenida se produce con dos Trolls Veteranos, poca cosa para Hadhod o Berethor. Conseguid de ellos un Faldar de Cota de Malla y un Arco Corto. La situación que sigue es similar a la de Osgiriath: prestar ayuda a las fuerzas aliadas a lo largo de múltiples combates aislados. A este objetivo se le añade **la plaga de Trolls (54)** que asola Minas Tirith: hay que acabar con todos ellos si queréis salvar la ciudad. Buscad el Yelmo de Mithril que hay a la izquierda y acudid en ayuda de los tres grupos asediados en el patio. Sólo de esta forma obtendréis un Escudo de Batalla de Gondor y otro nuevo Escudo de Corte Real.

Después de defender el patio, continuad hacia el Norte, por la salida guardada por un Troll... ¡con dos aliados! A su vez serán reeemplazados por nuevos enemigos, que incluso os engañarán con una falsa victoria. **El Mago Blanco (55)** os indica que habéis de defender la zona superior. No perdáis de vista por el camino una Cimitarra de Luna Plateada, una Hebilla de Mithril y una Muslera de Fortificación. Más Trolls os aguardan. Continuad en una sucesión de tres combates **contra cuatro Goblins (56).** Conseguiréis una Capucha de Lana Dunedain. Tras el siguiente Troll seréis recompensados con una Lanza de Bronce. Este equipamiento llega en el mejor momento, puesto que el Rey Brujo os aguarda en la pasarela.

COMBATE ESPECIAL

Rey Brujo



172942/60332

Ahora no podéis contar con que el Rey Brujo retroceda ni un milímetro. Afortunadamente no estáis solos, ya que Eowyn viene dispuesta a vengar la muerte de su padre. Su Ira de Edoras rivaliza en poder con cualquier combo de vuestro equipo. Apoyadla curando cualquier estado alterado y golpeando fuerte desde la retaguardia. Y pese a que los ataques del Modo Perfecto no causen gran daño a este demonio, podéis recurrir a Estandartes para al menos aturdirle. En cualquier caso, no bajéis la guardia ante los ataques más poderosos del Rey Brujo, sobre todo si lanza su hechizo Miedo, capaz de dejar paralizado a un aliado.

PREMIOS

- **Morwen:** Yelmo de la Gran Sala
- **Eaoden:** Lanza de Plata Reina de Lorien



57 EL GRUPO SE DIVIDE Mientras Berethor destruye la torre, el resto se une a Elegost para acabar con los Nazgul.



60 DURANTE LA BATALLA FINAL los combates se suceden contra todos los enemigos del juego. ¡No les déis tregua!



58



59



61



62

Tras asistir a una nueva espantada por parte del Amo de los Nazgul, os encontráis en el Muro Exterior donde pulula otro Troll para ser ajusticiado, en el extremo Norte. Siguiendo por el sur os encontraréis un Anillo Numenoreano. ¡Estos Trolls son inagotables! El siguiente os regala un Colgante de Vínculo de Fangorn para la dama Idrial.

Vuestro nuevo objetivo es derribar la torre para fortificar la defensa. Primero debéis dar muerte a tres Goblins, y a continuación **a un Nazgul (57).** Para ello el grupo se ha dividir en dos, siendo Eaoden, Morwen y Elegost (con su infalible Tiro Verdadero) quienes den muerte al Jinete Oscuro. Otro Nazgul seguirá a su compañero caído.

Los dos últimos trolls os esperan más allá del puente, al Oeste. Su caída es la señal de que Gandalf ha recuperado la ciudad, y sus tesoros son una Espada de Senescales y una Lanza de Salvajes. No dejéis pasar por alto los Brazales de Mithril, un hacha de Cortar Mithril, al Sur, y un Faldón de Acero.

En el puente, más allá de la puerta lucharéis contra los temibles **Guerreros del Este (58),** capaces de dormir a todo el grupo y de devolver automáticamente el daño sufrido, lo que hace indispensable la magia del Hechizo Sombra. Tras ellos os esperan Jinetes Nazgul. Aprovechad la inmunidad de Berethor ante estados alterados. Conseguiréis un Alpartaz de Malla.

Ver al senescal en llamas es ciertamente aterrador. Os halláis en el séptimo nivel, donde habéis de reclamar el Estandarte del Trono. Los Guerreros del Este han tomado el Salón del Trono: librad cinco batallas consecutivas para despejar la zona. El esfuerzo os será recompensado con una Espada Larga de Eriador, Guardabrazos de Mithril, un Peto de Gondor y un Tabardo de Malla. **Coged el Estandarte (59)** del Trono para reagrupar a las tropas.

Campos de Pelennor

Si Gondor fracasa con el control del río, estos campos abiertos que rodean Minas Tirith están destinados a llenarse de orcos.

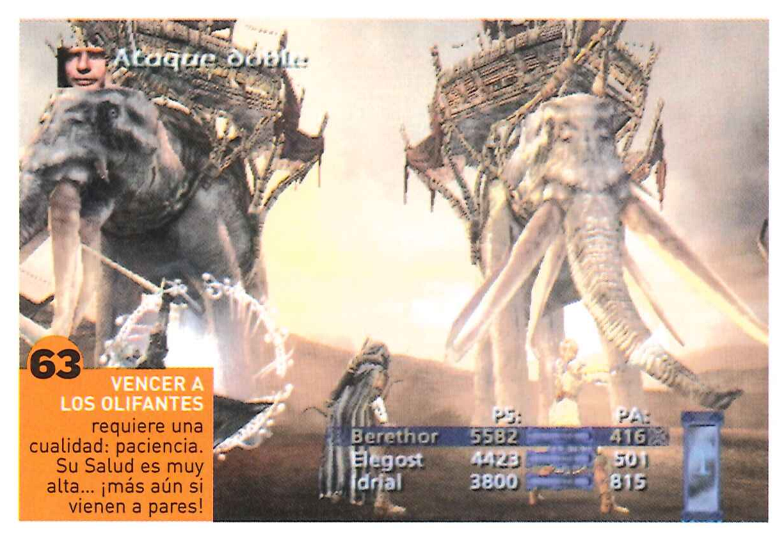
MISIONES

1. *Cabalga a las Ruinas (+67500 P. Exp.)*
2. *Lucha por el Rey del Sur (+ 111380 P. Exp.)*

LA BATALLA FINAL NO DA PAUSA a los valientes. Son seis mil los guerreros que dependen de vuestro apoyo. ¿Acaso les vais a fallar? Tan pronto aparezcáis en la Primera Línea de los Campos de Pelennor, **acabad con los Goblins (60)** para conseguir un Escudo de Guardia Rohirrim. Buscad algo más arriba, en un cofre, una Capa de Lana Guardia de La Fuente y una Insignia de Guardia Galadhrim.

Tras el segundo combate vais a conseguir una Espada de Mithril de Valar y una Lanza de Amon Hen. Tras la carga de los Rohirrim podéis **obtener una Espada de Mithril Forlindon (61)** y un Escudo de Senescales. Recordad: equipaos con los nuevos objetos tan pronto como los consigáis. Un nuevo combate os impide avanzar mucho más. Tened en cuenta que estáis en el fragor de la peor batalla de la Tierra Media, así que os conviene regresar al Punto de Salvado después de cada enfrentamiento. Matad a Nazguls, **Trolls, Goblins (62)** y Guerreros mientras os abrís paso hacia vuestro Rey.





63 **VENCER A LOS OLIFANTES** requiere una cualidad: paciencia. Su Salud es muy alta... ¡más aún si vienen a pares!


64


65


66


67



JEFE FINAL

Sauron



120000 PS, 65000 PA

El poder del Señor Oscuro parece no conocer límites. Pese a haber sufrido una derrota definitiva a manos de los mejores guerreros, aún conserva poder suficiente como para plantaros cara. ¡Y menudo poder! Su salud resulta casi infinita, mientras que su ataque especial Miedo Negro puede arrebatar la vida de un solo golpe a cualquier de vuestros aliados. El camino a su derrota es arduo y pesado, pero he aquí un consejo: contad con Idrial. Usad su doble turno de Frenesí para que utilice Gracia de Valinor sobre ella, y a continuación sobre un aliado. De este modo, si cae derrotada por los ataques de Sauron, será la primera en resucitar y podrá revivir a sus aliados gracias a su Magia Espiritual, más eficaz que los objetos de resucitación. Es buena idea también tener un buen suministro de Cerveza de Enanos, ya que la Parálisis de Luz impedirá usar magia espiritual a cualquier personaje. Por último, dejad el trabajo más duro a Berethor, Hadhod y Elegost. Resistid, pues el final está cerca, al igual que un nuevo comienzo. Vuestro es el mérito de dar una nueva vida a la Tierra Media.

Más adelante, hacia el Este, encontraréis un camino divergente hacia la izquierda (el Norte de acuerdo con el mapa). seguid esa ruta hasta el final para encontrar un cofre, en cuyo interior tenéis una Tiara Plateada Caras de Galadhor. La razón por la que no habéis de pasar por alto ningún rincón es que necesitáis hasta la última pieza de armadura; la batalla contra el Lord Oscuro es inminente. ¡Ánimo!

Pero antes debéis acabar **con los Olifantes (63)** como Mumak, un rival poderoso que cuenta con un molesto ataque (Barrido de Colmillos) capaz de arrebataros todos los Puntos de Acción, lo que os impedirá realizar cualquier hechizo o utilizar técnicas especiales. Usad ataques en combo para debilitarle cuanto antes, además de técnicas con las que pierda Salud progresivamente: Herida Cercenada (de Hadhod) o la Herida Envenenada de Morwen. Nuevos combates os aguardan en **vuestro avance hacia el Este (64).** Si en algún momento perdéis el sentido de la orientación (ya que pasaréis continuamente de una sección a otra), tomad como referencia los abundantes puntos para salvar partida. La bifurcación hacia la derecha (el Sur) conduce a un Broche de Protección Galadhrim y a una Insignia de Eregion.

Las bajas importantes son inevitables, como la triste derrota de vuestro monarca, Theoden. La deuda de sangre exige acabar de una vez por todas con el Rey Brujo (recuadro).

Cae el Rey Brujo, pero no Sauron. Debéis acudir con el nuevo monarca, abriéndoos paso por la Línea Mumakil. No os olvidéis de buscar en los rincones Sur y Oeste un Hacha Ancha de Hierro del Este y una Muslera de Batalla de Bronce. Acabad con cuatro Guerreros del Este usando todo vuestro poder, además de con otros cuatro olifantes, dos de ellos en un combate simultáneo. Utilizad la lentitud de estas bestias en vuestro beneficio: su salud hará que este combate dure mucho, pero al mismo tiempo ninguno de sus ataques resultará mortal.

No tardaréis en reuniros con Aragorn. El Montaraz parece imbuido de un nuevo poder ante su futuro como rey. Así lo demuestra **su ataque Poder de los Muertos (65),** capaz de despachar a los próximos enemigos sin problemas. Sauron despliega contra vosotros el resto de sus ejércitos, con lo cual podéis prepararos para una sucesión de Trolls, Goblins, Guerreros del Este y Orcos. Pese a lo tentador que resulta valerse del poder de Aragorn, no abuséis y dadle una oportunidad al resto de los personajes. Necesitáis hasta el último punto de experiencia que podáis conseguir.

Todo parece estar a vuestro favor... pero alguien quiere que Berethor rinda cuentas ante el Señor Oscuro. Son los Nazgul, **los ocho últimos Jinetes Oscuros (66).** Aragorn no se apartará de vuestro lado en este último combate, pero conviene que tengáis en primera línea a Berethor, Idrial y Elegost con sus mejores golpes, ya que estos Nazgul atacarán de forma consecutiva. No son rivales para vuestro poder combinado, sino una maniobra de diversión para acabar con uno de vosotros. Usad esa desventaja en vuestro favor, y procurad que no sea Aragorn el único que ataque.

Con la derrota de los últimos Nazgul **todo parece resuelto para nuestros amigos (67),** incluso entre vuestro líder y Morwen. Pero Sauron no ha dicho su última palabra. Habéis de erradicar el último gran mal de la Tierra Media para conseguir la victoria. ¡Adelante!

El Poder del Mal

Cada vez que terminéis un capítulo en el modo principal podéis acceder a un capítulo del Modo Malvado, donde manejaréis a los mejores enemigos en una serie de combates. Ganadlos para obtener nuevas armas y objetos.

EREGION

1 PERSONAJES: Capitán Orco, Veterano, Arquero.
RIVALES: Berethor, Elegost, Idrail.
ESTRATEGIA: Los ataques de este grupo no resultan especialmente dañinos. Lo mejor es eliminar cuanto antes a Elegost, ya que ni Idrail ni Berethor pueden defenderse del Arquero Orco.



2 PERSONAJES: Jefe Orco, Veterano Orco, Espadachín.
RIVALES: Berethor, Elegost, Idrail.
ESTRATEGIA: Las Tenazas de Orco son bastante eficaces, pero la mejor opción es la Muerte de Cuervos del Jefe. Usadlo contra Idrail y Elegost primero, los rivales más dañinos de este combate.



3 PERSONAJES: Troll de las Cavernas.
RIVALES: Berethor, Elegost, Hadhod.
ESTRATEGIA: No sobreestiméis la fuerza del Troll o caerá muy pronto. Acabad primero con Berethor usando Gran Movimiento y dejad a Elegost para el final, dado que sus flechas hacen menos daño.



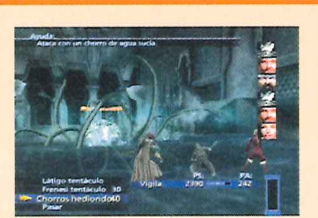
4 PERSONAJES: Jinete Nazgul.
RIVALES: Berethor, Idrail, Hadhod.
ESTRATEGIA: Lo tenéis bastante fácil para ganar, pues poco puede hacer el grupo contra el poder de los Nazgul. El Chillido Nazgul es la opción más rápida para despachar a estos cruzados del Bien.



PREMIOS:
- **PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE MEJORA DE ACCIÓN**
- **PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE MEJORA DE ARMADURA**
- **PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE MEJORA DE SALUD**

MORIA OESTE

1 PERSONAJES: Vigilante del Agua.
RIVALES: Elegost, Hadhod, Idrail.
ESTRATEGIA: El Vigilante sólo puede ser alcanzado por ataques a distancia, así que acabad inmediatamente con Elegost para impedir que use su Ruina de Criatura. En realidad podéis eliminar con rapidez a todo el grupo usando los Chorros Hediondos, que dañan a tres rivales simultáneamente.



2 PERSONAJES: Capitán Goblin, Veterano Goblin, dos Arqueros Goblin.
RIVALES: Elegost, Hadhod, Idrail.
ESTRATEGIA: Conviene actuar con rapidez. Concentrad sobre Elegost el Corte Crítico del Veterano y los golpes aturdidores del Espadachín, quien no tardará en caer. Reservad a los espadachines para rematar la faena.



PREMIOS:
- **BERETHOR - ESCUDO DE BATALLA DE ORCOS DE MORDOR, 3ª EDAD**
- **PIEDRA PULIDA DE PROTECCIÓN SOMBRA**

MORIA ESTE

1 PERSONAJES: Dos Trolls de las Cavernas.
RIVALES: Berethor, Elegost, Idrail.
ESTRATEGIA: El poder de vuestros rivales ha aumentado, ¡pero el vuestro se ha doblado! Utilizad el Gran Movimiento de estos Trolls para eliminar a cada enemigo en sólo tres golpes. Vuestros blancos favoritos tienen que ser Hadhod y de nuevo Elegost.



2 PERSONAJES: Capitán Goblin, Arquero Goblin, Espadachín Goblin, Arquero Goblin.
RIVALES: Elegost, Hadhod, Idrail.
ESTRATEGIA: Los ataques de Elegost y Hadhod son muy dañinos, casi mortales para los Goblins: eliminadlos. Podéis usar el hechizo Renovación Oscura para recuperar la salud del Capitán y el Arquero de la zona alta.



3 PERSONAJES: Troll de las Cavernas, Troll de Tambor.
RIVALES: Berethor, Elegost, Hadhod.
ESTRATEGIA: El Troll de Tambor cuenta con hechizos de velocidad y ataque múltiple, aunque poco eficaces. Dejad el trabajo pesado al Troll de las Cavernas, y curadle continuamente con Renovación Oscura.



4 PERSONAJES: Balrog.
RIVALES: Berethor, Idrail, Hadhod, Gandalf.
ESTRATEGIA: No os durmáis en los laureles por tener tanto poder, ya que aún así Gandalf puede haceros mucho daño. Usad Espada Llameante contra él, y reservad Fragor del Infierno y Pilar de Ira para el resto del grupo.



PREMIOS:
- **BERETHOR - HOJA MALIGNA DE MORGUL, 3º EDAD**
- **PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE MEJORA ESPIRITUAL**

BARRERA ESTEMNET

1 **PERSONAJES:** Capitanes Uruk-Hai, dos Arqueros Orcos.
RIVALES: Berethor, Elegost, Idrail, Aranhel.
ESTRATEGIA: El elfo Aranhel es el rival más poderoso: centrad en él todos los ataques iniciales. De no hacerlo así, podréis ver cómo vuestro grupo cae como patos de feria ante sus tiros infalibles. Continuad luego con Elegost, Idrail y Berethor, quienes caerán de un plumazo al utilizar las brutales Descargas Uruk.



2 **PERSONAJES:** Capitán Uruk-Hai, dos Veteranos Uruk-Hai.
RIVALES: Berethor, Idrail, Hadhod.
ESTRATEGIA: El ataque Heridas Graves de los Veteranos causa daño continuado. Golpe de Sangre es la mejor opción para rematar. Conviene empezar por Hadhod en esta ocasión.



3 **PERSONAJES:** Gran Huargo.
RIVALES: Elegost, Berethor, Hadhod.
ESTRATEGIA: Vuestros rivales comenzarán a atacar de inmediato, pero no os quitarán demasiada Salud con ninguno de sus ataques. Usad como respuesta el Mordisco Aturdidor sobre dos de los enemigos, y centrad los ataques en el restante mientras los demás quedan aturdidos. ¡No está mal para un tres contra uno!



PREMIOS
- **PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE DEFENSA DE ARMA CONTUNDENTE**
- **PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE DEFENSA DE ARMA DE FILO**
- **PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE DEFENSA DE PERFORACIÓN**

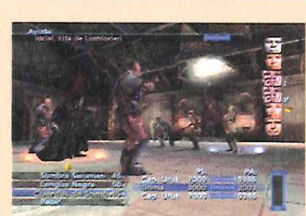
ROHAN



1 **PERSONAJES:** Jefe Goblin, Arquero Goblin, Veterano Goblin.
RIVALES: Hadhod, Idrail y Morwen.
ESTRATEGIA: La Nube Renovadora del Jefe Goblin es indispensable para sobrevivir en este combate, ya que gracias a ella podréis reponer la salud de los guerreros "de verdad": el Arquero y el Veterano. También podéis usar su ataque Sueño Fétido para inhabilitar a uno o dos personajes. Dejad a Morwen para el final.



2 **PERSONAJES:** Dos Veteranos Uruk-Hai, Arquero Goblin.
RIVALES: Elegost, Hadhod, Morwen.
ESTRATEGIA: Usad Golpe de Sangre para debilitar a Elegost y Hadhod. Acabad con ambos cuantos antes y dejad a Morwen a merced del arquero, puesto que la Rohirrim es incapaz de defenderse.



3 **PERSONAJES:** Grima, dos Capitanes Uruk-Hai.
RIVALES: Berethor, Morwen, Idrail.
ESTRATEGIA: La Lengua Negra de Grima puede dañar al grupo completo: usadla de inmediato, pues Grima no dispone de mucha salud. La Lanza Uruk de los capitanes debilitará a cada enemigo.



4 **PERSONAJES:** Sharku, dos Veteranos Goblin.
RIVALES: Elegost, Eaoden, Idrail.
ESTRATEGIA: El ataque Mordisco Letal es más que suficiente para que Sharku acabe con todo el grupo. Sin embargo, apoyaos en los veteranos para debilitar antes a Eaoden y Elegost.

PREMIOS:
- **BERETHOR - CIMITARRA DE ACERO DEL ESTE, 3ª EDAD**
- **EAODEN - LANZA DE HIERRO GOBLIN DE MORIA, 3ª EDAD**
- **PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE MEJORA DE ACCIÓN**

HELM

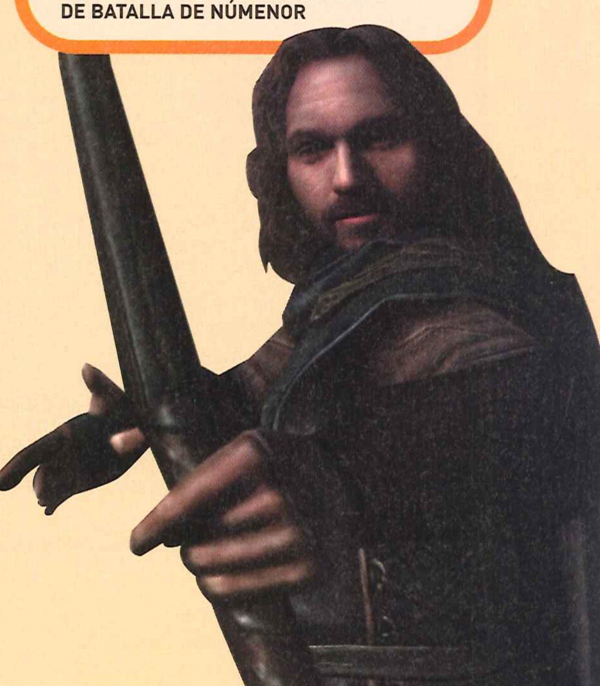
1 **PERSONAJES:** Tres veteranos Uruk-Hai, escaleras de asalto.
RIVALES: Légolas, Eaoden, Idrail, Berethor.
ESTRATEGIA: El primer ataque a usar es el Veneno Uruk, para dañar al grupo con el tiempo. Si cae un Uruk pero conseguís proteger su escalera durante dos turnos, será reemplazado por otro guerrero. Légolas ha de ser vuestra prioridad.



2 **PERSONAJES:** Grupo de cuatro Guerreros Uruk-Hai.
RIVALES: Eaoden, Gimli, Morwen y Hadhod.
ESTRATEGIA: Pese al peligro que supone el pequeño Gimli, contáis con la ventaja de un suministro continuo de Uruk-Hai a través del hueco, incluyendo los eficaces Zapadores armados con Bombas Ligeras.



PREMIOS:
- **PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE MEJORA DE ARMADURA**
- **BERETHOR - BRAZALES OSCUROS DE BATALLA DE NÚMENOR**



MODO MALVADO

OSGILIATH

1 PERSONAJES: Gothmog, Espadachín Goblin, dos Arqueros Goblin.
RIVALES: Elegost, Idrail, Eaoden, Faramir.
ESTRATEGIA: Reducid la fuerza del grupo de Faramir con el ataque Maldición Barad-dur, e inmediatamente después aumentad vuestro poder con Rabia de Sauron. El golpe de Gothmog Corte Gran Guerrero liquidará a Idrail, Elegost y Eaoden para que podáis concentrar vuestros ataques sobre Faramir. Deshaceos así de sus dichosos ataques de apoyo.



2 PERSONAJES: Veterano Troll, Troll de Tambor.
RIVALES: Elegost, Idrail, Eaoden.
ESTRATEGIA: Si no queréis que Elegost os inmovilice, atacadle de inmediato. La Renovación Oscura vuelve a ser vital para que el Troll más fuerte no caiga en combate.



3 PERSONAJES: Rey Brujo.
RIVALES: Berethor, Idrail.
ESTRATEGIA: El ataque Miedo puede inmovilizar por completo a un personaje, aunque Berethor es inmune. Debéis entonces "congelar" a Idrial y acabar con Berethor, cuyos ataques son los más perjudiciales. Muerto el gondoriano, la Ira de Angmar le quitará a la elfa las ganas de vivir.



PREMIOS:
- **BERETHOR - FALDÓN DE ACERO GUERRERO DE GONDOR**
- **PIEDRA ÉLFICA PULIDA DE PROTECCIÓN SOMBRA**

MINAS TIRITH



1 PERSONAJES: Dos Veteranos Troll, Capitán Troll.
RIVALES: Berethor, Morwen, Elegost.
ESTRATEGIA: Cada troll está encarado hacia un enemigo, que deben eliminarse uno por uno. Tanto las Hojas Aturdidoras como el Martillo Trueno pueden poner rápido fin al combate.



2 PERSONAJES: Capitán Troll, Veterano Troll.
RIVALES: Berethor, Elegost, Morwen.
ESTRATEGIA: Nuevamente Elegost es el primer rival a batir, de otro modo su Rabia de Ciudadela acabaría con los Trolls rápidamente. Morwen también resulta ahora más dañina, así que recurrid a los ataques que aturden.



3 PERSONAJES: Tres Espadachines del Este, Veterano del Este.
RIVALES: Berethor, Hadhod, Eaoden.
ESTRATEGIA: El Escudo Negro del Veterano del Este permite que el daño recibido sea devuelto al grupo enemigo. ¡Y en grandes cantidades además! El resto de los ataques tiene potencia sobrada como para decidir vuestra victoria.



4 PERSONAJES: Rey Brujo.
RIVALES: Elegost, Gandalf, Berethor, Eaoden.
ESTRATEGIA: Usad de inmediato el ataque Miedo para inmovilizar a Gandalf; os librará del peor rival de esta contienda. El resto del grupo no tardará en caer frente a cualquier ataque del Rey Brujo, dejando de ese modo vía libre para acabar con el indefenso Mago Blanco.

PREMIOS:
- **HADHOD - MARTILLO DE MITHRIL DE LOS ENANOS, 2ª EDAD**
- **EAODEN - LANZA DE ACERO DEL REY, 2ª EDAD**
- **BERETHOR - FALDÓN OSCURO DE BATALLA DE NÚMENOR**
- **BERETHOR - CAPA DE LANA NUMENOREANA DE LA SOMBRA**
- **MORWEN - HACHA CORTADORA DE ACERO DEL ESTE, 2ª EDAD**

PELENNOR

1 PERSONAJES: Mumak.
RIVALES: Berethor, Eaoden, Hadhod.
ESTRATEGIA: Ante los brutales combos de vuestros enemigos caeréis en la tentación de robarles todos sus Puntos de Acción con Barrido de Colmillos: ¡no lo hagáis! Recibiríais ataques más continuados. En cambio, limitándoos a Pisar Fuerte, perderán turnos con acciones defensivas. Paciencia ante una batalla muy difícil.



2 PERSONAJES: Rey Brujo.
RIVALES: Eowyn, Eaoden, Berethor, Elegost.
ESTRATEGIA: Os aconsejamos que detengáis a Eowyn y a Eaoden de inmediato con el ataque Miedo. La Maldad de Sauron es de nuevo la clave para derrotar al grupo por completo.



3 PERSONAJES: Sauron.
RIVALES: Elegost, Berethor, Idrail.
ESTRATEGIA: Este combate es tan fácil que resulta casi un abuso... Podéis ir poco a poco con Ira de Sauron, o bien arrebatarles toda su energía, uno por uno, con el ataque Miedo Negro.



PREMIOS:
- **ANTIGUA PIEDRA ÉLFICA DE MEJORA DE ACCIÓN**
- **ANTIGUA PIEDRA ÉLFICA DE MEJORA DE ARMADURA**
- **ANTIGUA PIEDRA ÉLFICA DE MEJORA DE SALUD**
- **ANTIGUA PIEDRA ÉLFICA DE MEJORA DE ESPÍRITU**



DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
JEFE DE SECCIÓN: David Martínez
REDACTOR: Sergio Martín

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
MAQUETADORA: Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Roberto Ajenjo, Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Miguel Ángel Sánchez, Ricardo del Olmo, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera, Jose Manuel Martínez.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
JEFES DE PUBLICIDAD: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 01

Distribución: DISPAÑA.
C/ Orense, 12-14. 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 1/2005

ARGENTINA. Representante en Argentina: EDILOGO
Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A.
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal.
C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo.
03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de

axel springer

Esta guía se vende conjunta e inseparablemente con
Hobby Consolas Nº 158. Prohibida su venta como producto independiente.



axel springer